
睡神扫描
微信：shuishen
NISEKOI
ANIME NEW TYPE



我 们 了 解 游 戏 业


ISBN 7-88050-345-5
9 787880 503456

ISBN 7-88050-345-5
学苑音像出版社

定价：12元
北京次世代科技发展有限公司 制作

游戏批评 春季号

游戏是人类的天性 批评是前进的动力

游戏批评

第一特辑
「最终幻想进化论」
全息解剖「FF12」焦点疑问/完整回顾六年来系列发展

第二特辑
「各行其道的忍者之路」

第三特辑
「财宝的轨迹」

游戏的伟人
太空侵略者之父

连篇特辑
2005年日本游戏出版报告
复刻游戏时代
最终幻想XI三周年之路

焦点软件批评
[深渊传说/动物之森/王国之心2/龙如/新鬼武者/星际游侠/合金装备3生存/口袋妖怪迷宫/生化危机4/塞伯拉斯的挽歌FF7]



音乐CD附送
FF管弦音乐会2005

卷首语

归来的《游戏批评》

《游戏批评》又回来了。

中国的电子游戏有没有业界，需不需要业界批评，这个问题我们曾经疑惑了很久。因为，无论在媒体报端，还是在人们心中，中国的电子游戏都是一个另类的存在。

记得中学时，曾经被同学领到一个“潜藏”于某住宅区的包机房里。那是一间紧靠着居民楼的私建土制平房，天棚低矮，屋内光线不甚明亮，狭窄的过道中靠墙摆开一列长条方桌，桌上一排20寸左右的旧彩电，旁边放着游戏机，一半是MD，一半是SFC，桌下电线纠结，杂乱地连成一片。桌子前面，一群孩子并肩坐在凳子上，大的约摸十八九岁，小的可能还是小学生。孩子们每人手中攥着一个手柄，聚精会神地盯着电视里闪烁的画面。向包机房“老板”交上口袋里仅有的几元零钱，坐到别人刚刚让出来的空位子上。于是，自己第一次知道了什么叫做“高级电子游戏机”。

如今年龄20岁到30岁的玩家中，对电子游戏的最初印象与此相似的不知有多少。与现在各类杂志上所说的“业界”相比，如此情景实在形成了太大的反差。以盗版与水货作为主要“商品”的商业现状，缺乏文化管理与引导的舆论环境，在这样的背景下确实无法诞生出健康的娱乐体系。孩子们在玩电子游戏时心中总带着不明原由的罪恶感，当年的老玩家教育自己的子女时却照样严令“不许碰游戏”，这不能不说是一种有些可悲的现实。

很多“过来人”都深有体会：在中国讨论游戏界的事情并不容易。信息资源极度匮乏，社会认知存在空白，“游戏批评”从哪里说起，是一个从很久以前就已经存在的长期课题。我们在最近两年的观察中看到，与电子游戏比邻的网络游戏通过较为恰当的市场切入点，逐渐形成了具有规模的产业链，这为在家用电子游戏业提供了发展的思路。电子游戏进入中国的最初形式有畸形的一面，历史遗留问题很多，这是必须正视的现实。但在近两年的市场经济发展过程中，它正逐渐被更多的人所关注，全新的尝试与探索正不断发生在中国辽阔的市场土壤上。正是在这样的状况下，我们的《游戏批评》选择了——回来。想将中国游戏界残留的问题在短时间内全部解决并不现实，但至少，我们应该学会用客观而冷静的目光看待它们。一本杂志的力量微不足道，但只要能让现在的玩家们将来回想这段时光时，觉得“电子游戏是一个值得认真关注的领域”，就已经足以成为我们进取的动力。

踏踏实实着眼于身边的游戏事情，把想说的话说出来，带着审慎的态度守候在中国游戏群体的身旁，这就是归来的《游戏批评》最主要的任务。**【编者】**

「2006年，《游戏批评》以全新的姿态出现在你的面前。我们将以季节为界，新一年与你四度相会。本期“春季号”代表着新的开始，希望在这个有着特殊意义的年份中，《游戏批评》的归来能够给你更多期待与惊喜。感谢为这一期杂志顺利完成所做出努力的工作人员，更要感谢那些一直在等待《游戏批评》最新一期出版的忠实读者。同时也欢迎广大对游戏有话要说的游戏玩家留言赐稿，请把你的想法通过后面的意见调查表、书信或是电子邮件告诉我们。」

我们的联系方式——
电子邮件：yxpp@vgame.cn
投稿电话：010-64472919转412
投稿地址：北京东区安外邮局75号信箱《游戏批评》编辑部 收



游戏批评【春季号】

封面：最终幻想XII

波澜起伏的游戏业界进入了新的年头，2006年的第一道巨浪，是游戏老铺任天堂掀起的。

业界的颤鸣

欲果天降之任，必先任命于天？



新岁伊始，日本游戏业界迎来了“必将在游戏历史上留下光辉轨迹”的2006年。春天的脚步还未踏遍北国，从紧张筹备“新世代家用主机大战”的各家游戏厂商那里传来的，已经是宛如盛夏的火热气息了。

2月15日，“Nintendo DS Conference 2006春”召开，登台演说的岩田聪社长脸上露出的是一种前所未有的轻松神情。NDS成功了，当上了2005年全年度游戏主机的销售宠儿，任天堂的掌机神话被奇迹般地延续下来。在“革命”加入家用主机战圈之前，能够开拓出如此强势的市场局面，这已经足以令任天堂公司的高层感到欣慰。

然而，就在媒体为NDS高唱赞歌之时，不少冷眼旁观者有了新的发现。按理说，任天堂公司为扩大战果而加重宣传力度本是正途，但各路报道的字里行间却隐隐透出了一种异乎寻常的讯号。连续召开各种NDS软件发表会也好，迫不及待地公布后续机种“Nintendo DS Lite”也好，从任天堂凌厉的春季宣传攻势中，人们看到了一丝“穷追猛打”般的焦急。消息发布的紧锣密鼓程度，甚至超过了一年前“掌机大战”刚刚开打的时候。究竟是什么原因让任天堂这般“如临大敌”？在接下来的一年中，任天堂的领导者们又在策划着什么？

带着五分幸运的胜利

任天堂当年的老社长山内溥曾经表达过一个著名的观点：“想成为世界级企业，最重要的条件是运气。”这句话乍听上去有些难以理解，但细细想来，的确包含着一些哲理。“商机”这种东西非常难以把握。一件商品的构思只能由少数人完成，但面对的消费者却是庞大而复杂的集合体，即使清晰地看到了需求，也很难保证设计出来的商品恰好搔到大众的痒处。平常人们总是看到媒体报道那些在商界“应时而动”并取得成功的强者，但实际上，同样“应时而动”却最终失败的人，数量可能是成功者的几倍。

从某种意义上说，NDS的成功与“运”有着相当大的关系。从后来发表的各种专访中可以看到，NDS最开始进行主机设计的时候，开发人员的心中可以说“完全没底”。由于主机采用的新思路实在太多，样式的确定成了极为令人头疼的问题。很多部件的位置与规格都曾数次变更，麦克风等设备甚至还是应同期软件开发组的要求临时加进去的。后面的软件战略应当怎么走，“创新”的大旗究竟应该打向何方，当时都还只是处在“摸索”的阶段。

“主机打天下靠的是软件”这句话现在尽人皆知，再提已经显得多余了。打下坚实基础的《马里奥64 DS》，获得绝顶人气的《任天狗》，都是NDS“闯荡天下”的本钱。从这些软件的销售策略上看，NDS初期的软件计划称得上“路数分明”，这确实是经营方的本事。不过，仅有这些是成就不了NDS的。在“第三方软件决定论”的今天，光靠《马里奥》孤掌难鸣，《任天狗》的魅力又类似电子宠物，可以形成风潮，却不能保持长久。想把NDS那些异想天开的创意传达给原来不玩游戏的新用户群，并不是一件简单的事。

现在已经无需讳言，“NDS的运气”是由本来名不见经传的《锻炼大脑的DS训练》带来的。刚开始时，连任天堂自己也没有想到这个和游戏沾不沾边都难说的东西会成为NDS软件阵中的主力。这款低调发售的软件引起反响的程度超乎寻常，在极难攻克的本土市场上硬生生地打下了自

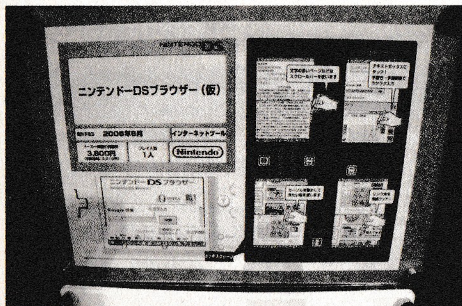
己的一片江山，而且人气在日本牢牢持续了半年以上，为海外市场的软件发售和游戏网络“Wi-Fi Connection”的开发争取了极其宝贵的时间。等到2005年秋季软件发表会的时候，《锻炼大脑的DS训练》已经被定义为“Touch！Generation”第一作，和《头脑放松教室》等作品一起向着系列化方向发展，变成NDS的“王牌军”了。

NDS的成功当然不能全归功于《训练》，但《训练》在无意间首先实现了岩田聪“拓展新用户群”构想这件事，却已是有目共睹的事实。目前，“Wi-Fi Connection”的形势一片大好，《欢迎光临 动物之森》在发售之后短短的时间里就已跻身百万大作之列，全球市场上的消费者拓展渠道已经逐步成型。但是，在这种多头出击的局面中，“下一步如何保持”无疑是个更加艰难的课题。由于《训练》是一款本土化软件，对日本用户需求的迎合又带有一点碰巧的成分，如何将它推广至海外，怎样满足不同国籍的用户，目前并没有明确的答案。同时，《任天狗》这种对应年龄层广泛的作品能否得到延续，巧妙利用游戏网络的软件作品又能不能陆续推出，在一年的辉煌之后，任天堂面临着堆积如山的问题。NDS用户已经看惯了精彩的表演，如果2006年的软件质量不能比2005年更高，他们一定会感到失望。

老山内曰：“对于经营者来说，没有比将运气错认为实力更愚蠢的事了”。NDS求新求变的“赌局”虽然胜了，但市场的不确定因素却一点也不可轻忽。如果此时不能对市场变化“亦步亦趋”，市场运势随时可能从NDS身边飞走。

市场份额争夺的疑惑

“任天堂赢了”这句话在年关时传得到处都是，有人同意，也有人不以为然。平心而论，凭借NDS，任天堂在2005年的软硬件销售上都有不小

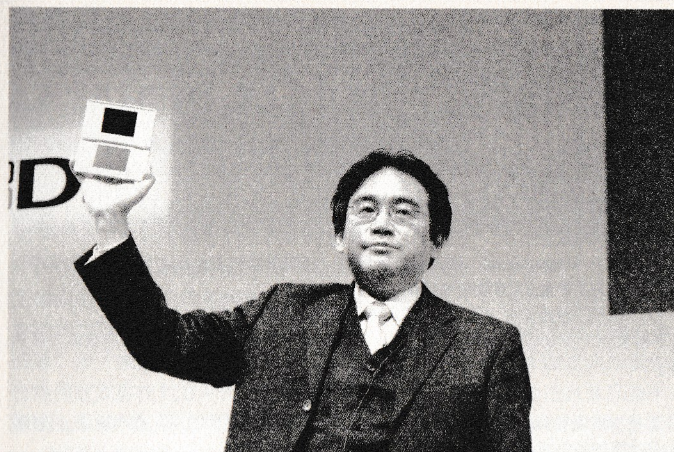


的突破，“2005年的胜利属于任天堂”并不是无稽之谈。不过，只要仔细分析一下年度销售统计数据就可以发现，任天堂距离真正的“胜利”确实还有很长的路要走。

NDS游戏在2005年游戏软件销售总额中占了21.2%的比率，年度软件销售榜的前10名中，NDS游戏占了6名，《欢迎光临 动物之森》发售仅仅一个多月就以将近117万套的销量高居榜首，这的确令人赞叹。但如果将目光从NDS自身的成绩上移开，我们会看到一个有趣的现象：目前家用游戏主机市场上居于主导地位的PS2游戏软件在年度销售总额中占的比率是52.5%。这个数字虽然比上年略低，但在整整一年没有出现《勇者斗恶龙8》这种超级大作的状况下取得这样的成绩，市场局面依然称得上安定。PS2和NDS无疑是2005年所有游戏机销售中的一二之争，如今NDS大幅跃进，PS2却没有被明显逼退的迹象，其理何在？

解读一下年度软件榜上的数字就可以发现一些秘密。在登上软件销售榜百名的作品中，PS2有52款，与上年基本持平，NDS一年之间上榜17款，成绩骄人。但是，任天堂当前市场上另两大主流机种NGC和GBA的状况却有着不小的变化。NGC上榜软件仅9款，GBA仅12款，比起上年数字都有不小的下降。NDS是掌机，它的走红必然会对任天堂自家的旧掌机GBA形成致命冲击，最终完成“朝代”的交替。2005年NDS所占领的市场份额中，有很大一部分原来是属于GBA的，也就是说，NDS的成功更大意义上是“确保本阵”，真正的“攻城掠地”只是开了个头而已。而另一方面，家用台式主机即将迎来新世代，旧机种的市场魅力会逐渐下降。明眼人都能看出，NGC的衰退速度比PS2快很多。而且，在2005年几次大展会的统计数据上，对PS2后继机种PS3表示期待的人数都大幅领先NGC的后继机种革命。也就是说，在家用主机市场上，要打“背水之战”的反倒是任天堂。

另外，还有一个不容忽视的力量也在影响着战局，那就是从下半年开始一直在低调运作的PSP。PSP尽管从2005年中期开始就一直被NDS的声势所掩盖，但实际上一直在稳步发展。2005年NDS总共发售了107款游戏，PSP却也发售了106款，NDS在销售榜中占据17席，PSP却也有8作上榜。SONY原来没有自己的掌机事业，这次登陆市场完全是“白手起家”，但由于自身“技术



领先”的印象已经深入人心，PSP的“高级感”得到了玩家的认同，并形成了自己的受众群体。SCE在2005年年末顺利推出了新色PSP主机，原先出货量不足的问题也得到了解决。2006年年初有几周，PSP主机的销量甚至超过了NDS。日本游戏网站上PSP新作公布的消息层出不穷，而且一扫原先“复刻为主”的印象，很多都是颇具开发规模的新作。再加上现行软件阵中还出现了《怪物猎人P》这样的销售“奇兵”，PSP的“小日子”过得有声有色，并没有出现很多人想象中的溃败。这与掌机界前几次交锋的状况大不相同。无论是GB对GG，还是GBA对NGP、WS，硬件间的对阵从来都是“此消彼长”，几乎没有出现过这种并行发展的局面。

应该说，这种状况的出现源自两部掌机不同的用户取向。已经有很多评论做过总结，NDS和PSP作为游戏主机的魅力完全不同，相互之间并不会形成针锋相对的白刃竞争。任天堂和SONY早在开始进行设计的时候就已经有意避开对方的长处，心照不宣地采取了“稳固阵地”的策略。这种策略确实使NDS取得了辉煌的成就，但同时也带来了弊端，这就是，目前状况下NDS并没有直接击败PSP的手段。“大画面、多媒体”的技术堡垒坚实地维护着PSP的形象，使SCE能够一边循序渐进地扩大掌机阵地，一边集中精力进行PS3的研发。“NDS赢了，但PSP没输”，对于2006年的任天堂来说，这无疑是一个相当棘手的问题。

家用机领域的艰难挑战

如同上面所说的一样，在2005年成就了NDS的任天堂，面前最大的问题就是次世代的家用主机之争。革命能不能改变N64和NGC两代被动的市场局面，与其最初的运作思路直接相关。

当年，GB与N64也好，GBA与NGC也好，任天堂在掌机领域占优而家用机领域落后的历史已经非止一次。在家用机市场运作方面，任天堂几乎已经背上了一丝抹不去的阴影。10年前VB的那次惨败使任天堂在家用台式主机研发上和竞争对手拉开了将近两年的时间差距，这个差距导致的市场份额损失直到现在也没有弥补回来。即使是现在，“发售缓慢，机能陈旧，软件种类单一”的不良印象依然环绕在任天堂台式主机的周围，并且特别体现在海外市场上。这回，NDS的成功使任天堂得到了一个前所未有的绝好时机，如果抓住这个时机，把掌机“拓展新用户层”的经验转化到家用台式主机的软件思路中去，很可能创造出新的市场面貌。同时，微软的Xbox360在日本第一炮没有打响，这对于任天堂来说也是一个有利的信号。日本用户还没能接受Xbox360这件“舶来品”，这意味着任天堂植根于本土的认知优势仍然存在。眼前摆着难得的转机，却又面临“箭在弦上，不得不发”的局面，任天堂此时打起十二分精神也可说是理所当然的事了。

从革命那个“双节棍”一样的手柄上就可以看出，岩田聪准备继续“赌”下去。另辟蹊径，独开新路，在游戏的“电子娱乐”性质上加入更多贴近受众的要素，使人们体会到画面之外的乐趣，这是一条NDS已经成功实证过的道路。而且，在这种开发思路中，依稀带着已故的横井军平先生那种对游戏乐趣本质不停探索的精神。在危机四伏的市场形势中，任天堂为的是自身生存，这是不容粉饰的无情事实。但是，如果没有了“求证”的勇气，势必将失去一切生存的保障。欲果“天降之任”，必须先勇敢地踏出去，再“任命于天”，将结果交由市场来评判。任天堂当前所走的路，也许从很久以前的创业之时起就已经定好了。

一分钟就能了解的本期游戏业界动态

2005年12月下旬~2006年2月中旬

新年刚刚开始，游戏业界已经显示出不同寻常的运作能量

12月

26日 **任天堂召开“Touch！Generations”系列新作发表会，岩田聪社长在会上发布消息，称NDS已经达成游戏机史上销量突破500万的最快纪录。**

27日 SQUARE・ENIX的PS2游戏软件《王国之心2》发售3天销量即突破百万。

28日 KONAMI公开募集在《合金装备・索利德3 生存》官方网络大会上向该系列制作人小岛秀夫发起挑战的玩家。

1月

5日 **微软美国公司宣布将发售Xbox360外设HD DVD驱动器。微软副总裁彼特・摩尔表示，该HD DVD驱动器的主要作用是观赏影像，游戏软件仍将以DVD形式发售。**

6日 SQUARE・ENIX公开承认该公司发售的GBA游戏软件《最终幻想Ⅳ》和PS2游戏软件《前线任务5》中存在会影响游戏进行的系统BUG，并公布了回避BUG的方法。

SCE发布将于3月16日发售“PS2最终幻想Ⅻ套装”的消息。该套装包括特殊设计的新型PS2主机和SQUARE・ENIX将于同日发售的PS2游戏软件《最终幻想Ⅻ》。

11日 **BANDAI和NAMCO发布消息，这两家公司的游戏事业部将于3月31日进行合并，成立游戏开发公司“BANDAI NAMCO HOLDINGS”。**

16日 “第23届次世代World Hobby Fair”展会在日本大阪开幕。各家游戏公司展出了以“家庭乐趣”为主题的多款游戏作品。这个展会将相继在日本大阪、东京、名古屋和福冈进行巡回展出。

17日 IDEA FACTORY公布将于4月在Xbox360上发售新作《鬼魂力量3 无辜的愤怒》的消息。

19日 KONAMI公布将于3月30日在Xbox360上发售新作《搏击玫瑰XX》的消息。

25日 **财团法人DIGITAL CONTENTS协会召开“第20届电子产品大奖赛”颁奖典礼，SCE的掌上游戏机PSP和LEVEL –5的PS2游戏软件《星际游侠》获得优秀奖。**

日本东京大学“游戏制作研究班”开课，游戏制作人远藤雅伸和冈本吉起在研究班中就任讲师。

26日 **任天堂公布将于3月2日发售NDS新版主机“Nintendo DS Lite”的消息。**

SQUARE・ENIX公布将于4月20日同时发售PS2、Xbox360和Windows版《最终幻想XI》扩张Disk《最终幻想XI 阿托鲁根的秘宝》的消息。

30日 **SQUARE・ENIX发表了2006年3月期的第3个四半期连结业绩数据。销售总额为689亿9400万元，经常利益为69亿3600万元。《王国之心2》和《最终幻想Ⅶ 少年归来》销售状况良好。**

2月

1日 NAMCO发表将于4月13日发售NDS游戏软件《暴风传说》的消息。

微软公司公布Xbox360游戏软件《九十九夜》的发售日为4月20日。

社团法人DIGITAL MEDIA协会在东京召开“年度电子产品'05”大奖的颁奖典礼，野村哲也凭借《最终幻想Ⅶ 少年归来》获得Best Visual Designer奖项。

6日 BANDAI发表PS游戏软件系列《.hack//G.U.》的发售计划。该系列将于5月份开始，分3作陆续发售。

8日 CAPCOM宣布该公司的PSP游戏软件《怪物猎人P》销量突破50万。

9日 KONAMI召开PS2《合金装备・索利德3 生存》64组网络对战大会。

“亚洲网络游戏年会2006”在日本东京的日本教育会馆召开。

10日 **任天堂公开“Nintendo DS Lite”的式样。这款主机将以3种颜色发售，并将触笔进行了大型化。**

15日 **任天堂召开“Nintendo DS Conference 2006春”，岩田聪社长称“NDS将在年内尽快达到销售量1000万台的目标”。**

16日 **泉水敬就任微软Xbox事业本部长。原部长丸山嘉浩转入娱乐与设计部门。**

17日 “台北国际电玩展2006”在中国台湾台北世界贸易中心开幕，日本和韩国的许多著名游戏厂商参展。SCE在展会上设立了PS3展示厅。

日本电子娱乐年龄审查组织（CREO）宣布变更游戏审查标准，原“18岁以上对象”细分为“17岁以上对象”和“18岁以上专用”两个级别，并明确要求日本全国的游戏店禁止向未成年人销售“18岁以上专用”级别的游戏作品。

游戏时评 2006，游戏界在关注中国

2月16日到2月20日，亚洲知名的游戏盛事“台北国际电玩展2006”在中国台湾台北世界贸易中心开幕。今年的台北电玩展比起往年展位面积扩大了30%，多媒体展台的比例也比往年有了大幅提升。以日本的SCE和韩国的NC soft、Webzen等著名国际游戏厂商为代表的展台集中了很大的人气，台湾的本地厂商在本次展会上显示出了“关注国际市场”和“关注家用游戏机领域”的倾向，力图把当地的家用游戏制造和网游运作进行有机结合，使游戏业逐渐向正规方向发展。

2005年到2006年之交，国际游戏业界的目光不约而同地投向了中国。而且，目光所至不再停留于香港、台湾和东南沿海地区，而开始向整个内陆地区延伸。海外的电子游戏界从开始成型至今，已经发展了将近30年，而中国的游戏至今还没有形成产业链。对于中国的年轻人们来讲，电子游戏早已经不是什么新鲜的事物了。日本的动画、漫画和游戏在这十几年中以惊人的速度普及到中国的各个角落，并且形成了非常稳定的观众、读者和玩家群体。但同时，中国又一直被国际厂商认为是片“不可踏足的沙漠”，特别是家用游戏领域，盗版与水货这两大根深蒂固的问题形成了一道黑色的壁垒，阻挡着所有希望进入中国的游戏厂商。文化输入与产业输入的脱节造成的困扰越来越严重，中国的玩家已经不希望自己周围只有“非正规”的文化市场。

应该说，在已经过去的2005年，这个问题出现了一丝“得解”的端倪。中国的游戏厂商从网络游戏这个切入点着手，逐渐打开了自己的一片天空。网络游戏虽然是一种独立的游戏形式，但它能从已经形成大众认知的“个人PC使用”和“网络交流”入手，将产业重点逐渐移到还未形成大众认知的“游戏”上来。同时，网络游戏的“付费游玩”概念也是游戏商业实现正规化的重要基础。从载体和游戏性质来讲，它起着一定的“向商用游戏机过渡”的作用。而且令中国玩家感到欣慰的是，在这个过程中，进行运作的中国厂商和表示关注的海外厂商都意识到了“商用游戏机”的方向。盛大公司推出“EZ Station”和“EZ Mini”的举动可以说是一种尝试的决心，神游公司的连续代理计划也可看成是一种不懈的摸索。“游戏在中国也能做正版”这句话虽然距离兑现还非常遥远，但明眼的玩家们都看出，它已经不再是几年前的那种无稽之谈。

日本一家著名网络媒体在2005年末公布了一篇关于中国游戏市场的调查报告，认为中国玩家群体对游戏的熟悉程度已经非常高，具备正版游戏消费实力的玩家群体也在逐渐扩大。“中国毕竟拥有难以估量的市场潜力”开始成为日本游戏厂商心中真实的想法。事实上，很多日本厂商都已经在行动了。SQUARE・ENIX和KOEI等日本知名的游戏制造商都已经公布了在中国正式开展最新网络游戏服务的计划，并且开始关注自身品牌在中国的知识产权保护问题。虽然这些动作目前还呈现出谨慎的防御姿态，但至少可以说明，海外业者已经开始沿着中国厂商走过的探索之路，试图踏入这片充满未知的市场领域了。

“中国不是永远的沙漠。”这是台湾著名家用游戏开发商XPEC Entertainment的CEO许金龙先生在本届台北电玩展上说出的一句斩钉截铁的话。XPEC是拥有中国本地知名动画角色“蓝猫”游戏制作权的公司。许先生在展会上透露，2007年中国官方游戏产业的预测产值为12亿美元，已经开始逐步显现出市场潜力。目前北京、上海等大城市都已经成立了专业的游戏制作队伍，中国真正的游戏“产业”正在潜移默化中构建起来。

2006年，中国的游戏之路还在继续。中国玩家们希望看到的正规游戏业界，即将一点一点地出现在我们身边。



■台北国际电玩展SONY展台。

游戏时评 Xbox360，未过河先拆桥？

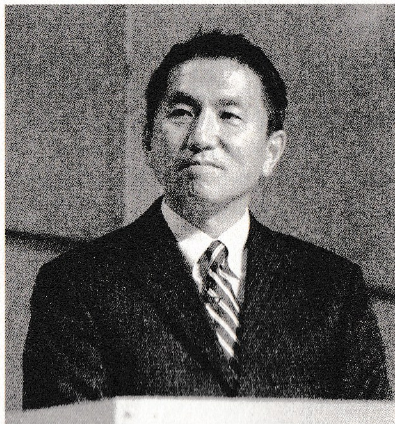
2月16日，微软公司公布了一条有些突然的消息。泉水敬将于4月1日就任Xbox日本事业本部长，接替原来的丸山嘉浩。丸山将转入美国微软的娱乐与设计部门，负责该部门战略策划的工作。

微软公司在这种时候更换Xbox事业部的最高负责人，不能不使人联想到2005年年末Xbox360的市场状况。出于“全球同步”和“年末商战”的考虑，Xbox360于2005年12月10日在日本发售，但首发并没有获得成功，日本用户的反响冷淡，首批出货的消化率只达到了20%，甚至出现了降价促销的状况，这对于这款率先举起次世代大旗的机种来说，无疑是个异常尴尬的局面。

丸山是2003年10月1日就任微软Xbox事业本部长的。就任之前，他曾是SQUARE（现SQUARE・ENIX）公司在美国的子公司SQUARE SOFT的上级副社长兼COO。从这个时间上不难发现，当时微软聘请熟悉日本游戏软件业的丸山担任Xbox事业本部长，很大意义上就是为策划中的Xbox360进行铺垫。而如今，耗费很多设计者心血的Xbox360居然重蹈当年初代Xbox的覆辙，“受命而来”的丸山难辞其咎。微软公司在消息中声称“丸山的统括工作原来就准备到Xbox360推出时为止，这次的人事变动对于微软公司内部来说并非突然的决定”，但谁都能看出，这个说明里有那么一点“此地无银三百两”的味道。

其实，对业绩低落负责而引咎辞职在游戏界不是什么新鲜事，微软公司为什么要做出这样的姿态？目前有一些评论已经猜测，这次的决定应该与Xbox360软件方面的不利有关。当年上任时，丸山曾作出过这样的发言：“游戏事业成功的关键在于为玩家提供有趣的人际互动娱乐，这是微软的Xbox小组拥有的坚固信念。我们将与日本的游戏厂商紧密结合，立足于日本，同时通过Xbox将日本的优质游戏拓展到海外。”也就是说，和第三方厂商进行协调，保证Xbox360的初期软件阵容“一炮打响”是丸山最主要的工作。但结果，Xbox360的出场恰恰败在了软件上。微软一开始准备与Xbox360同时发售12款游戏，但最后成功发售的只有6款，其中《DOA4》延期更是一个致命的失误。对第三方厂商的整合力不足，这的确是一个很大的失态，大概就是这个原因促使微软做出了“换将”的决定。但是，目前Xbox360的市场拓展工作正处于关键时期，如果“明换”，势必对气势造成影响，于是只得改换说词，掩饰过关了。

其实，对于微软来说，这样的做法未必有利。在日本，任天堂和SCE等本土游戏制造商有一个共同的坚持：自己为自己推出的主机撑腰。《马里奥》也好，《大众高尔夫》也好，从本社的软件品牌形象出发，以最贴近用户的姿态获得大众的承认，这是这些厂商一贯的做法。同时，“期待值最高的作品是推出厂商本社的作品”也已经是日本玩家早已习惯的思路。而微软偏偏不是这样。他们以高高在上的姿态雇用原属于第三方软件商中的人才作为负责人，又将希望完全寄托在其他第三方软件商的作品上。当日本人已经很习惯的“游戏制作变数”出现时，他们手中并不会拿出用来补救的棋子，而只是凭借“有用则留，无用则弃”的思路更换人马，重新来过。虽然也在讲“重视软件，重视第三方厂商”，可微软的“重视”是一种优胜劣汰式的冷峻。这种辣腕手法可能确实在欧美商圈中无往不利，但对于凭借人文关怀成长起来的日本游戏界来说，确实没法产生什么亲和力。当年微软为一部主机雇用了丸山，如今同样因为这部主机而撤掉了他，这已经足以令日本玩家觉得反感。如今，Xbox还没能越过日本市场的天堑，微软公司这种“未过河先拆桥”的做法，很可能令本不乐观的市场局面雪上加霜。



■丸山嘉浩

FINALFANTASY 进化论

「最终幻想」这六年

从2000年1月《最终幻想X》初次发表时算起，已经整整过了六年的时间。这六个年头，无论对于游戏史，对于系列制作组的成员，还是对于《最终幻想》本身来说，都是一段至关重要的时期。《最终幻想》这个伴随着家用游戏主机发展起来的著名游戏系列，在这六年经历了从制作人员交替到游戏风格转型的重大变革。特别是广受瞩目的《最终幻想XII》的开发过程，如同一条主线，紧紧贯穿在这段时期SQUARE・ENIX公司的各种动态之中，其策划、制作与最终发售，经历了许多别的游戏作品所不曾经历的业界变革，见证了SQUARE・ENIX这家著名的游戏制造商在新世纪最初几年之中的发展与演变。《最终幻想》这六年，代表了日本游戏软件制造者在市场需求发生变更时期的一种典型动态。我们在这里将这六年中围绕《最终幻想》所发生的事情按照大事年表的形式详细记载下来，既是对这个经典系列的制作人们这六年来的辛勤劳动致敬，也是对即将问世的系列最新作《最终幻想XII》作出的一种回顾性总结。



大事年表中的主要人物们（按在年表中的出现顺序排列）

●**松野：松野泰己（Yasumi Matsuno）**，著名游戏制作人，1995年进入SQUARE，现任SQUARE・ENIX第四开发事业部部长。

●**和田：和田洋一（Yoichi Wada）**，2000年进入SQUARE，现任SQUARE・ENIX董事长兼社长。

●**崎元：崎元仁（Hitoshi Sakimoto）**，长期活跃在游戏领域的音乐设计师，曾经参加过《苍穹红莲队（苍穹红莲队）》（RAIZING）《闪亮银枪（Radiant Silvergun）》（TREASURE）《最终幻想战略版（Final Fantasy Tactics，以下简称FFT）》和《放浪冒险谭（Vagrant Story）》等游戏的音乐制作，现任Basiscape公司董事长兼社长。

●**坂口：坂口博信（Hironobu Sakaguchi）**，被称为"《最终幻想》之父"的著名游戏制作人，1983年加入SQUARE。现任MISTWALKER公司社长。

●**皆川：皆川裕史（Hiroshi Minagawa）**，原隶属于QUEST，1995年加入SQUARE，曾在许多作品中担任制作总监。

●**吉田：吉田明彦（Akihiko Yoshida）**，原隶属于QUEST，1995年和皆川裕史一同加入SQUARE，担任美术设计师。

●**皆叶：皆叶英夫（Hideo Minaba）**，美术设计师，曾就职于SQUARE，担任《最终幻想XII（Final FantasyXII，以下简称FF12）》的美术监督。

●**田中：田中弘道（Hiromichi Tanaka）**，SQUARE著名游戏设计师，现任SQUARE・ENIX第三开发事业部部长。

●**石井：石井浩一（Kouichi Ishii）**，创造了《圣剑传说》系列的SQUARE著名游戏设计师，现任SQUARE・ENIX第八开发事业部部长。

●**伊藤：伊藤裕之（Hiroyuki Ito）**，SQUARE游戏设计师，曾参与《最终幻想VI（Final FantasyVI）》和《最终幻想VIII（Final FantasyVIII）》的开发。

●**村田：村田琢（Taku Murata）**，SQUARE程序设计师，Play Online Viewer的开发总监。

●**前广：前广和丰（Kazutoyo Maehiro）**，就职于QUEST公司的游戏设计师。

●**水口：水口哲也（Tetsuya Mizuguchi）**，著名游戏制作人，曾就职于SEGA公司，凭借《太空频道5》等游戏而闻名业界。2003年10月退出SEGA。现任Q Entertainment公司董事长。

●**平林：平林久和（Hisakazu Hirabayashi）**，著名游戏评论家，被称为日本业界唯一的"游戏解说员"，出版过许多业界评论性质的书籍。现任Interact公司社长。

●**植松：植松伸夫（Nobuo Uematsu）**，作曲家，1986年进入SQUARE公司，参与过《最终幻想》系列几乎全部作品的音乐制作。后退出SQUARE，现任Smile Please公司社长。

●**秋山：秋山淳（Jun Akiyama）**，1995年进入SQUARE公司，曾于多部作品中负责事件与演出设计，在《FF12》制作组中担任演出监督。

●**宫本：宫本雅史（Masafumi Miyamoto）**，商业投资家，打下SQUARE基础的元老级人物。曾任SQUARE社长，1991年退下社长之位，以大股东的身份继续参与公司经营，倡导"以创作者的艺术性为先"的软件制作方针。

●**叶加濑：叶加濑太郎（Taro Hakase）**，自由音乐人，小提琴演奏家，曾在KRYZLER & KOMPANY乐队中担任小提琴手。

●**河津：河津秋敏（Akitoshi Kawazu）**，著名游戏设计师，1985年加入SQUARE,当时被人称为"为开发《最终幻想》系列而雇用的秘密兵器"。后参加过众多游戏作品的设计工作，并一手创造了《沙加（Saga）》系列。现在是SQUARE・ENIX的董事之一。





贰零零零 2000年

日本游戏业界的2000年与当前的2006年形势有些相似，是面临家用主机世代更新的关键年头。SONY的Play Station 2发售时期定于同年的3月4日，任天堂虽已于1999年年中宣布N64后续机种的开发计划，但距离正式发售似乎还有很长的时间。此时的SQUARE刚刚进行完大作《放浪冒险谭》的开发工作，下一步的制作方向是个非常严峻的问题，特别是《最终幻想》的开发方针，很可能直接关系到这个经典系列的发展与延续。

SQUARE在这种时刻一口气放出了三部《最终幻想》的开发计划，在当时的游戏界引起了非常大的关注。从当时的眼光来看，这个决定中多少带着一点老牌制作人们所特有的狡黠。对于《最终幻想》这个系列本身来说，已经推出的《FF7》和《FF8》创造了系列的一个高峰，很多声音对这两部作品称赞有加，但同时，“以后的《最终幻想》是否应该继续沿着正统路线继续走下去”以及“《最终幻想》应该以什么方式来实现继续进化”这些问题也开始被越来越多的人关注。此时的SQUARE有很多想做的事。特别是网络游戏系统的开发，成为SQUARE想集中精力完成的工作。而将网络要素代入《最终幻想》系列的计划，在这个时候也已经提上议事日程。但是，用经典品牌来做崭新的开发计划，毕竟要冒一定的风险。于是，制作人们选择了“齐头并进”。制定长远的制作计划，用正统续作为网络新作铺路，为网络形式的《最终幻想》争取更多时间。

2000年1月松野率领的第四开发组开始进行《放浪冒险谭》的最终调整。此时，这个制作组拥有30人的制作阵容。

2000年1月19日★“SQUARE MILLENNIUM”活动举办。《最终幻想Ⅸ（Final FantasyⅨ，以下简称FF9）》《最终幻想Ⅹ（Final FantasyⅩ，以下简称FF10）》《最终幻想Ⅺ（Final FantasyⅪ，以下简称FF11）》在本次活动上同时发表。

2000年2月10日《放浪冒险谭》发售。

2000年4月★和田转入SQUARE公司，就任董事兼CFO（最高财务主管）。

2000年4月13日《放浪冒险谭》攻略本发售。据攻略本上刊载的松野访谈记载，受到国内销售业绩不佳的影响，松野表示辞去制作总监的职务，并解散制作团队。

2000年5月前崎元退出效力了两年半的SQUARE SOUNDS。

2000年5月左右由松野等人负责的《放浪冒险谭》海外版制作接近尾声（美版于同年5月15日，欧版于同年6月21日发售），业界传出关于下一作的话题。当时SQUARE公司的制作方针非常重视网络游戏要素，因此提出的企划方案与《FF12》的系统相近。这个企划以单机和网络两种游戏方式作为前提，做出了玩家操作的主人公角色带领两名同伴一起战斗的设想。只不过，在后来完成型的《FF12》制作计划中，并没有加入网络要素。

2000年夏《放浪冒险谭》海外版制作结束，坂口接到了负责开发“Play Online”基盘的指示。由于此时松野以开发制作人的身份参加了网络系统根干“Play Online Viewer”β版的开发，制作网络游戏的计划因人力问题被暂时冻结。皆川也对Play Online浏览软件的制作进行了协助。在这段时间中，SQUARE已经计划用半年时间制作一款能在Play Online上运行的作品。在计划中，公司将组织一个小规模团队进行这次尝试制作，由吉田负责背景，皆川负责人设。但这项工作实施的具体时期此时并不明了。

2000年7月7日★《FF9》发售。

2000年9月22日~9月24日东京游戏展2000召开。吉田在展会上发表了作为WSC主力作品的《卡片幻想（Wild Card）》。这款游戏于翌年的3月29日发售。





贰零零壹 2001年

对于SQUARE来说，2001年是无比忙碌的一年。新年伊始，就传出了松野要制作《FF12》的消息。当时，《FF11》已经确定开发成网络游戏，以独立的运作方式进行开发，而后面的《FF12》应当以什么面貌展示在业界面前，又是一个需要仔细思索的课题。

在这个《FF12》开始排上日程的时候，坂口提出了“《FF》系列偶尔也应当制作故事不在一部作品中结束，而以系列形式来演绎”的提案。吉田和皆川的游戏制作工作在2001年的经营战略说明会前后已经开始，但并不是按照《FF12》的企划来进行的。这款作品最开始打算做成像《FFT》那样的，做出一些可爱的小型角色在地图上活动的游戏。后来，松野和皆川合流到了这个制作计划中来，它才作为《FF12》再次起动，后来又经过几次反复，才形成了后来的《FF12》制作方案。而这次人事合流的时间，大约是在2001年1月到5月之间。

由于《FF10》在画面和系统上都已经达到了系列正统作品的巅峰，而《FF11》又以前所未见的网络游戏登场，因此《FF12》在制作时必须从根本上重新进行设计。最初的制作组成员进行了协商，决定牺牲一部分画面，将记忆容量尽量用在表现游戏系统的趣味性上。从某种意义上说，制作组是希望利用“最终幻想”这块大招牌来推出一款表现形式全新的单机RPG作品。

由于已经厌烦了传统的分离式战斗系统（“踩地雷”遇敌方式），坂口、田中和石井就“已经超过10作的《FF》系列需要彻底的变革”这个话题进行了讨论。松野此时一直在思考如何在PS2上使分离式战斗系统前进一步，使游戏完成进化的问题，最终得出了向即时战斗方向发展的结论。这使一度被冻结的“网络游戏计划”中战斗的部分得以复活，最后产生了ADB，UC与EQ等部分也受到了这一结论的影响。

皆川那边一开始将目标定在“超越《FF10》的图像质量”上，这在资源上和“即时战斗”的构想产生了矛盾。最后协商的结果，分给图像制作这边的容量仅有以前的一半，因此图像制作的重点转移到了“不让画质下降”的方向上。

松野在最初的一年中致力于调查“将哪些要素移出《FF》不至于引起大众的反感”。在松野的设想中，新的《FF》应当是一款令忠实爱好者与初次接触的玩家都能接受的游戏。《FF》的魅力包括系列中逐步形成的一些独特风格，以及ATB的运行模式等等，在这些因素之外，新作的创意应该是自由的。

整体来讲，网络游戏推出以后，势必进行长期且独立的运作。《FF11》将以网络形式推出，SQUARE要在相当长的时间里保持它的独立性与新鲜感。因此，后面的续作《FF12》应当是一部不对《FF11》产生干扰的单机作品，就成了一种很自然的想法。《FF12》的运作，已经在制作人们的共识中逐步展开了。

2001年1月22日SQUARE经营战略说明会召开，发布《FF12》将由松野和伊藤负责开发的消息。《FF12》决定不走网络专用路线，而以单机套装形式发售。

2001年2月坂口博信辞去董事长兼副社长职务。当时的媒体评论普遍认为，坂口的辞职与电影版《最终幻想》遭遇惨败有关。

2001年5月前坂口离开SQUARE，成立游戏软件制作公司MISTWALKER。

2001年5月22日SQUARE决算说明会召开，《FF12》以单机套装形式发售，通过连接网络进行游戏的基本路线确定。但在后来的制作过程中，这部作品被确认不对应Play Online。

2001年6月1日日本媒体发表访谈，披露了松野的工作近况。当时松野正负责Play Online根本部分的制作，但并没有负责相关网络游戏的开发，正在着手制作的游戏就是《FF12》。这篇访谈中表示了“《FF12》可能很难归入《FF》传统系列”的态度，但同时表示这将是一部制作非常精细的作品。松野还表示更希望这部作品成为《FF13》，而不是《FF12》。

2001年7月19日★《FF10》发售。

2001年7月28日日本媒体发表访谈，当时松野作为Play Online计划的开发制作人，负责Viewer、小游戏和情报目录的制作，以及对计划进行整体调整。Play Online Viewer作为这项计划的基盘，其程序开发由村田进行指挥。田中作为Play Online计划的市场负责人，负责统括与计划相关的各MARCOM，以及推进各项宣传计划。当时在《FF11》的制作组中，负责Play Online β版项目的制作人是松野，监督是村田，Play Online β2 Edition项目的计划者是前广，设计师是皆川。

2001年8月1日★Play Online第一期β测试的SR测试员征集开始到2001年秋为止，《FF12》制作组的主要成员都在参与Play Online的建设工作，

《FF12》的开发始终没有正式上马。

2001年9月3日★Play Online第一期β测试的SR测试员征集结束。

2001年9月中旬★SR测试员注册陆续完成，从注册日开始，各测试员可以进行登陆。

2001年9月18日★Play Online第二期β测试的Trial Playing测试员征集开始，征集人数从最开始的2000人逐步扩大，最终达到数万人的规模。

2001年10月9日★SQUARE实施的第三方比例增资计划（约149亿日元）由SCE出资全额承担。经此运作，SCE持有的SQUARE上市股票比例达到19%。

2001年10月中旬★Play Online第二期β测试的Trial Playing测试部分正式开始。

2001年10月26日松野在访谈中声称，《FF》的续作开发工作一直没有展开。

2001年11月2日松野在访谈中表示，当时制作组成员正在为如何将在《放浪冒险谭》中培育出来的技术应用于《FF》续作一事而头疼。

2001年后半松野曾经就职的QUEST公司提出了参加软件开发的提案，恰好此时SQUARE面临每款软件制作都要消耗大量人力，新的制作计划难以立案的困境，因此接受了这个提案，QUEST的制作组成员参加到了开发工作之中。

2001年年末《FF12》的开发正式化。

2001年12月★和田洋一就任SQUARE社长。



贰零零贰 2002年

2002年是SQUARE公司自身发生很大变化的一年。年初接收了QUEST公司的游戏制作组成员，年中实行游戏开发事业部改组，之后又进行和ENIX公司合并的事宜，刚刚就任社长的和田一时之间成了日本游戏业的焦点人物。

在这样的公司变动之中，《最终幻想》的制作也迎来了新的局面。原本属于QUEST的新鲜血液加入，使得《最终幻想》系列制作组的人事情况出现了变化。由于合作关系改善，SQUARE开始为任天堂公司的掌上游戏机GBA制作游戏，为系列打开全新局面的网络大作《FF11》也已经制作完成，事先设想的"多头并进"局面化作了现实。可是，公司高层事务的繁忙加上多款重头作品的经营，SQUARE在2002年后期开发人力显得非常紧张，临时宣布《FF12》发售日大幅延后和年末大张旗鼓"招兵买马"的举动非常鲜明地反映出了这样的现实。《FF12》的开发之所以拖了五六年之久，和这时的公司情况有着不可分割的关系。

2002年1月QUEST公司从游戏事业撤出，SQUARE接受了QUEST游戏事业的营业权。

2002年1月31日★《最终幻想X国际版（Final Fantasy X International）》发售。

2002年2月左右《FFT》相关企划开始。从时期上考虑，这个企划应该是关于PS2上《FFT》续篇的。

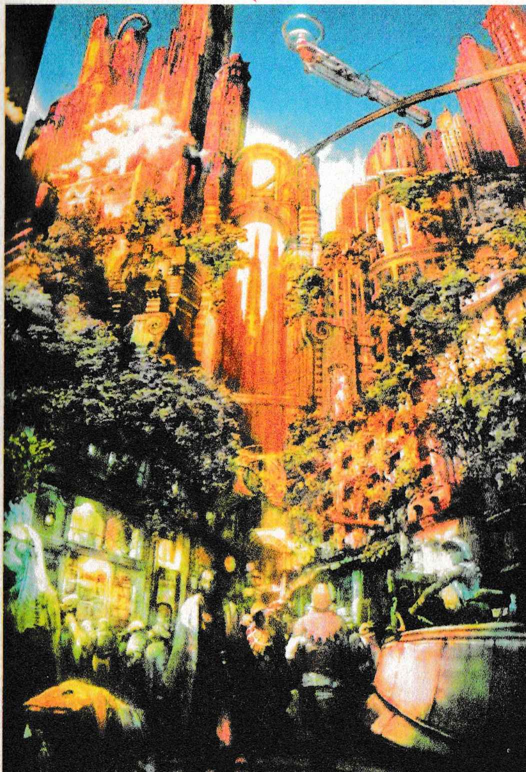
2002年3月原QUEST的游戏制作人员加入SQUARE公司。这正是SQUARE和任天堂公司再次开始合作的时期，松野向和田社长提出了"在GBA上进行开发"的提案。恰好此时原QUEST制作组关于《奥伽战争（Tactics Ogre）》的工作告一段落，正在策划新的制作方案，便开始按照松野的提议在GBA上开发《FFT》。最终，原准备在PS2上制作的《FFT》续篇完全变更到了GBA上。此时这一作的名称仍为"暂定"，到春天时才正式确定为《最终幻想战略版ADVANCE（Final Fantasy Tactics ADVANCE，以下简称FFTA）》。很多《FF12》制作组成员都兼任了这一作的开发。

虽然《FFTA》的开发先于《FF12》完成，但由于《FF12》企划案提出较早，因此《FFTA》的世界观设定中有许多与《FF12》相同的部分。为了在《FFTA》中酿造出独特的世界观，公司将背景修订工作彻底交给了制作组，让制作组成员在世界观中体现出自己的想法。松野在完成《FFT》前作的开发工作后，曾经制作了一份《FFT》续篇用的企划书，就世界观导入等问题进行了说明。制作《FFTA》时，制作组将这份五年前的企划书翻了出来，当成了《FFTA》企划的基础。

2002年3月29日杂志上的访谈发表了GBA版《FFT》正在开发的消息，当时的开发进度是30%，访谈中公布的发售时期是2002年冬。此时《FF12》的开发完全没有进展。当时《FF12》的预定发售时期是2003年中期。

2002年4月5日SQUARE召开中期经营计划说明会，会上提出了从《FF12》开始实行"以个别角色为焦点制作派生子系列"的计划。

2002年5月2日SQUARE在游戏开发部门中导入事业部制。以前的制作体制是每次计划立案时从开发部中挑选人员组成制作组，开发完成后制作组解散。此次机构变动后，原来的开发部重新编为7个开发事业部，各事业部的主任和下属成员基本固定，开发工作以事业部为单位进行。这次变动使SQUARE的开发效率和作业连续性得到了提高，工作责任也得到了明确。之后，SQUARE对以前作品中的技术实行整合，用以节省预算，使作品和商品展开实现机动化。松野于此时就任第四开发事业部主任。第四开发事业部基本是在原第四开发组的基础上建立起来的。



2002年5月16日★《FF11》PS2版发售，网络运营正式开始。

2002年5月28日★SQUARE决算说明会召开，会上发表了《FF10》将要推出派生版本的消息。

2002年6月左右《FF12》开发正式开始不久，包括企划人员在内的图像制作组前往土耳其进行资料拍摄。

2002年6月19日QUEST公司的官方网站上公布了QUEST将把旗下的游戏事业部移交给SQUARE的消息。过了不久，这个官方网站就关闭了。

2002年6月29日和田社长在杂志的访谈中表示《FF12》的发售将大幅延后，当时预计延至2003年。

2002年8月中旬★业界传出SQUARE和ENIX将要合并的风声。

2002年9月13日媒体披露《FFTA》的开发已经完成了60%。当时，《FFTA》的制作组成员有20名左右，而《FF12》的制作组成员将近100人。

2002年9月27日松野在访谈中表示，坂口2001年提出的"以系列形式来演绎"的做法可能会在《FFT》系列中得以实现。

2002年10月★SQUARE和ENIX的合并事宜逐步正式化。

2002年10月4日崎元设立了Basiscape公司。

2002年10月9日著名网络RADIO"RADIAT"的游戏评论节目"水口哲也与平林久和的东京游戏娱乐室"发表了对《FF12》制作的评论：

"松野先生现在正在写《FF12》的剧本,他想把还没定下来的台词全部完成。当然，许多细节部分要留给制作组的其他成员。SFC时代，这些工作凭一个人的力量勉强可以完成，但从容量上讲，现在已经不是可以一个人独立支撑的年代了。"

"由于这次制作组的主要成员以前都没有做过《FF》，因此能够听到'《FF》是什么'之类的议论。他们自己找不到答案，问坂口也是无功而返，只得到'做成别的东西也没关系，按照想做的方向去做就行了'的回答。对于《FF》来说，这种制作方法是第一次，八成也是最后一次。就算这次搞砸了，牌子也不至于立刻倒掉，交给下一部作品的制作者就行了，从某种意义上说，这次是带着这样

一种心态在冒险。以前的《FF》一直是在传统的制作形式基础上不断变更剧情和系统，而这次的做法是想在'非主流'层面上对游戏的系统和故事性进行较大的变更。他们这一年恐怕都要忙于《FF12》的企划和《FFTA》的开发了。"

2002年10月22日SQUARE召开发表会，公布《FFTA》的发售日为2003年2月14日。

2002年10月25日媒体访谈披露，《FFTA》的主题曲制作将由植松负责，其它曲目制作将由崎元负责。

2002年11月26日★SQUARE和ENIX合并的消息正式发表。

2002年12月27日日本杂志上刊登了招收《FF12》制作组成员的消息，以及《FF12》的游戏概念图。皆叶、吉田与秋山进入《FF12》制作组的消息正式判明："由于《FFTA》和《FF12》有许多相互关联之处，因此从《FFTA》的制作状况中，我们可以对《FF12》的世界观与隐藏要素进行一些想象。《FFTA》的开发工作由《FF12》制作组成员兼任的情况非常多，这些人员进行完《FFTA》制作后，就会全力投入《FF12》的开发之中。《FFTA》的制作组将从2003年新年开始制作《FFTA》海外版（美版于2003年9月8日，欧版于2003年10月24日发售），之后的工作还没有确定。《FF12》是一款风格稍微有些奇怪的游戏，在很多地方都需要进行仔细检证，这些工作无法在年内完成，因此也要等待新年过后，再逐步开始处理这些数据。"

2002年12月28日SQUARE的官方网站上放出了招收制作组成员的消息。此时地图制作组已经达到30人的规模。

2002年12月-2003年1月从2002年3月开始的《FFTA》开发历经9个月，至此完成了包括DEBUG在内的全部工作。这项工作是以原来开发《奥伽战争外传（Tactics Ogre外传）》的制作组成员为核心完成的。《奥伽战争外传》的开发历时一年半，与此相比，《FFTA》的开发是非常迅速的。

贰零零叁 2003年

中途上马的作品《FFTA》经过堪称"神速"的赶工，于年关交替时基本结束了工作。可以说，《FF12》的正式开发是在一丝挥之不去的疲惫中正式开始的。从当时媒体披露的制作动态中可以看出，《FF12》的制作面临很多策划阶段的遗留问题。这款作品"飞跃"的呼声非常高，如何分配有限的容量资源才能产生最好的效果，是一件很难把握的事。

由于《FF12》中有很多崭新的东西，原先积累下来的经验并不一定全部通用，再加上制作组中有大量的新人，开发的起步是比较艰难的。一方面，图像制作原来准备以"降低容量，保持质量"作为方针，但到了实际制作阶段，这种路线反倒需要更加精细的技术支持，因此图像制作团队的压力丝毫未减。另一方面，从当时各种报道的蛛丝马迹中可以看出，各制作人对《FF12》的音乐制作路线似乎存在分歧。植松在媒体上宣称有自己的谱曲计划，但进展速度并不快，年末时崎元与叶加濑的加入，更使人感觉最初的音乐制作计划可能已经发生了改变。当时曾有评论认为，《FF12》音乐制作的反复，有可能跟前期作品定位不够集中的状况有很大关系。

在这一年中，SQUARE正式改成了SQUARE・ENIX，《FF11》的运作也已经步入正轨。虽然有各种各样的问题，但《FF12》的制作确实已经向着安定化的方向发展了。

2003年初《FFTA》各项相关工作完成，《FF12》的语音开始进行录制。

2003年2月1日杂志上对《FFTA》的世界观作了如下描述："《FFTA》制作当初，曾经有'让游戏世界里的主人公玩《FF12》'的设定。让《FFTA》剧情中的世界与某个'游戏中的游戏（《FF12》）'相连，形成双重世界观。而在这个'游戏中的游戏'里出现的主要种族，就是以《FFTA》主人公们幼化之后的形象为蓝本的。这真是一个可爱的设定。"

2003年2月7日杂志上刊登了松野和宫本的对谈。对谈中透露，当时《FF12》的制作组总共有120人左右，其中与图像相关的制作人员占压倒多数。

2003年2月14日★《FFTA》发售。

2003年3月《半数英雄对3D（半数英雄对3D）》的曲目制作接近尾声，植松正式接手《FF12》的音乐制作计划。植松打算像《FF9》之前的作品一样，一个人独立完成《FF12》的谱曲工作。不过，如今《FF12》的制作已入半途，他还连一首都没有写。

2003年3月13日★《最终幻想X-2（Final Fantasy X-2，以下简称FF10-2）》发售。

2003年4月1日★SQUARE和ENIX正式合并为SQUARE・ENIX，开发部门接收了原ENIX的《勇者斗恶龙》项目组等，重新编为10个开发事业部。

2003年4月17日★《最终幻想XI 吉拉特的幻影（Final Fantasy XI Rise of the Zilart）》发售。

2003年5月22日《FF12》的发售时期延至下半年。

2003年5月28日《半数英雄对3D》音乐制作结束，植松的《FF12》谱曲工作正式展开。目前正在写10首左右曲目的主题旋律。

2003年7月崎元开始一边兼顾其它工作一边参与《FF12》的音乐制作。

2003年7月29日"Playstation Meeting 2003"召开，发布将于秋天公开《FF12》详细内容的消息。

2003年9月20日媒体公布《FF12》制作组现状，开发组成员有100人以上，男女比例为8:2。

2003年9月26日-9月28日"东京GAME SHOW 2003"召开，公布将于11月19日召开《FF12》制作发表会的消息。

2003年10月31日《FF12》的发售日延至2004年以后。

2003年11月17日日文漫画杂志《周刊少年JUMP》上首次刊登《FF12》的情报，角色"班(Vaan)"和"亚缕（Ashe）"公开。

2003年11月19日《FF12》制作发表会召开，会上公开了游戏影像。这段影像的整体制作在数日前就已完成，但制作组感觉有些细节不尽如人意，便加班赶工进行修改，最终完成的时间是发表会当天清晨。《FF12》的发售时期定于2004年夏。《FF12》官方网站开设。

2003年11月21日据杂志披露，《FF12》的完成度达到70%。

2003年11月28日媒体公布《FF12》制作组现状，此时负责影像的开发人员约50名，包括音乐和外包在内，开发人员总共有200人，算上配音演员等之后超过300人。设定小组的人设工作基本完成，进入调整阶段。

2003年12月叶加濑接到委托，负责《FF12》主题曲的制作。这时，负责《FF12》音乐制作的几位音乐人就游戏形式、角色表现和世界观相互交换意见，逐步确定了《FF12》的音乐风格。音乐监督崎元一边欣赏各种名曲，一边从中寻找旋律创作的灵感。几位音乐人表示，这次是带着创作电影原声带的感觉来进行创作的。

2003年12月媒体对《FF12》的音乐制作做出评价："游戏创作者指示音乐家作曲的方式各不相同。有的人只负责出题，完全不插手具体制作，也有人喜欢将曲风和细节交待得很清楚。松野多半属于后者，听起来似乎有些插手画脚，但实际上这样的详细指示能让音乐制作者驾驭起来更轻松一些。"

2003年12月15日《周刊少年JUMP》上公开了角色"巴尔弗雷亚（Balflear）"和"芙兰（Fran）"的资料。

2003年12月20日-12月21日"JUMP FESTA 2004"召开，会上播放了《FF12》的影像。这段影像后来收录在2004年4月30日发售的日文影音杂志《Fami通Wave DVD》6月号上。

2003年12月26日杂志发表的访谈上透露，《FF12》的开发进入全面进军。如何在庞大的制作计划中一边保证内容含量一边提升游戏质素成为最关键的课题。从当时已经公布的画面中还无法看到作品的全貌，图像完成度约50%，人物制作开始，精细化制作预计将在人物制作结束后开始。也就是说，准备在制作的最后数个月里通过集中作业提升画面质量。





贰零零肆 2004年

随着官方网站资料的放出，广大玩家们开始逐步看到《FF12》的面貌。此时家用主机市场处于相对稳定期，《最终幻想》的支持者们也对《FF11》产生了比较普遍的认同，因此业界对《FF12》的反馈也相对平静，日本杂志上的报道以“冷眼旁观”型的评论居多。大家在一边关注着这个经典系列续作开发过程的同时，也在一边玩着SQUARE・ENIX的其它游戏，对于《FF12》的一再延期，没有表示出过多的情绪。

与业界的宽容相对，《FF12》制作组自身却似乎显得不那么平静。分部门制作的风格整合问题以及前一年遗留下来的音乐制作路线问题困扰着制作组的领导者们。由于这一年是《FF12》宣传的关键时期，应该用什么形式参加各种大型展会成了非常重要的事。在本就难以抽出身的忙碌局面下抽出时间进行宣传并不容易，无论是谁都可以想象为了在E3出展而制作特别体验版的艰难。从2004年《FF12》的各种出展活动中可以看出，制作组选择了“海外优先”的方向。优先打出海外市场的知名度对于一部创新的作品来说十分重要，而同时，这样的出展策略又可以回避掉日本国内审视相对严格的评论目光。虽然设想周到，但却难免带着一点“权宜之计”的色彩，不过也正是这种慎重，最终为《FF12》的“精制”争取了时间。

2004年1月10日植松在杂志访谈中表示想从《FFTA》或《FF12》的曲目中选择一首参加将于3月12开始举办的“TOUR de JAPON music from FINAL FANTASY”，但这个想法当时并没有立案。《FF12》的音乐创作此时进行到半途，还没有和版面进行组合。

2004年1月22日★《勇者斗恶龙5（Dragon Quest Ⅴ，以下简称DQ5）》将于2004年3月25日发售的消息公布。

2004年1月23日杂志发表《FF12》制作者访谈：“正式公布的开发进度仍然停留在70%，但从已经放出的情报中已经可以看出作品的概貌。开发目前处于制作新的部分，并将原来制作的部分修改，提高整体质量的阶段。影像和时间画面比起发表会时没有什么重大的改动，但各处细节已经进行了确实的精细化。”（皆川）“比起《放浪冒险谭》的时候，负责背景画面的小组人数多了好几倍，进行整合比想象中困难。”（吉田）吉田等人在接受访谈几天前刚刚玩过处于制作途中的ROM，他们认为游戏的系统与内容非常有趣。

2004年1月30日媒体披露《FF12》制作状况，画面中的2D部分开发进展顺利。制作组成员表示，由于准备在后期进行整体质素提升，从这时起的三个月将是关键时期。

2004年2月19日★《最终幻想Ⅹ-2国际版+最终任务（Final Fantasy Ⅹ-2International+Final Mission）》发售。

2004年2月21日本来预计刊登《FF12》情报的游戏情报杂志《V JUMP》4月号突然取消了刊登计划。

2004年2月-3月由于制作人数众多，游戏的全体整合十分困难。虽然为参加E3展而进行了各种调整，但还是留有一些不协调感。为了实现最终完成，必须根据整合要求对各部门的完成进行整修，这成为《FF12》最终大幅延期的主要理由。

2004年3月5日SQUARE・ENIX广告部门在媒体上声称“已经到了为《FF12》的情报吹送新风的时候”。



2004年3月12日公开了“巴尔弗雷亚”和“芙兰”等角色形象变更的消息。

2004年3月16日 Play Online上设立了《FF12》的宣传页。宣传中明确记述了《FF12》不对应Play Online的消息。

2004年3月25日★《DQ5》发售。

2004年3月26日录音制作进入录制种族特有发声部分的阶段，各种细致作业正在进行之中。

2004年3月30日杂志发表植松的访谈，植松称目前已经完成了一首曲子，但由于曲调过于悲伤，和游戏的主题有偏差，有可能被枪毙掉。植松表示，想变换视点来进行下一步的创作。

2004年4月崎元负责的音乐录音部分完成。

2004年4月2日影音杂志中收录了《FF12》的配音演员们一边参考制作完成的剧情事件一边进行配音的影像。当时游戏中角色的表情还没有完成，为了使台词与情感相符，这段影像中同时收录了配音演员们的面部表情。

2004年4月9日崎元在访谈中表示,他的制作组放下了其它工作,全力进行《FF12》的音乐制作。



2004年4月19日“佩涅萝（Penelo）”的情报初次公开。

2004年4月23日杂志上发布《FF12》完成度达到80%的消息。《FF12》准备参加于5月12日-5月14日召开的E3展。SQUARE・ENIX广告部门透露，可能会在这次展会上公布战斗系统和人物关系设定。

2004年4月26日杂志发表崎元的访谈：“表现曾在《FFTA》里出现的伊巴里斯（Ivalice）世界的音乐这次完成得相当好。比起以往的作品来，《FF12》显得非常热闹，这次的音乐注重了这一特征。追求明朗与壮丽的感觉，并且融合了很多种文化的音色，我们希望沿着这个路线继续制作下去。”

2004年4月30日杂志报道：“制作组全体正向着整合的方向努力。”

2004年5月6日发售时期从2004年夏变更为2004年冬-2005年春。

2004年5月10日E3的SQUARE・ENIX发表会上公开了新动画。这段动画是之前发表会上公布影像的更新版本，后来收录在《Fami通PS2》Vol.169上，并于6月30日在官方网站上公开。

2004年5月12日-5月14日“E3 2004”召开，制作组临时制作了供E3出展的《FF12》体验版，并对开发途中出现的一些BUG进行了修改。

欧美的评论员们纷纷表示“玩家们期盼的正是这样针对欧美进行的专门制作”，而日本的评论员对于SQUARE・ENIX同意这种挑战性的做法感到有些不可思议。有些消息称《FF12》的开发已经差不多完成，但制作组成员表示开发只进行到80%。

这个时段游戏的系统进行了大幅变更，但北美用户似乎很容易就接受了这种变更。

2004年5月12日和田社长在访谈中称《FF》《DQ》和《王国之心（Kingdom Hearts）》这三个系列中可能有一个在当年不发售新作。不过他同时表示，制作是沿着事先计划顺利进行的，游戏开发将会按时完成。发售日可能会推迟，是因为商业运作的需要。

2004年5月14日杂志披露《FF12》中存在E3展上并没有公布出来的事件和系统。

2004年5月17日新角色“巴修（Basch）”和新系统“即时区域战斗（Active Dimension Battle）”“同伴指示（Gambit）”的情报公开。

2004年5月21日近100人的《FF12》制作组中传出了一些“用不着做到这种地步”的声音，但各制作部门还是打算尽可能把想做的东西都试着做出来。松野的制作组对于这种思路采取默认的态度。媒体认为，在同年的东京游戏展上很多人都能玩到这款游戏。

2004年5月28日媒体透露同年的东京游戏展上将会发布《FF12》育成系统情报的消息。

2004年6月河津就任SQUARE・ENIX公司董事。

2004年6月11日尽管以开发为优先，《FF12》制作组还是准备制作E3体验版的日文版本。SQUARE广报透露，将会在东京游戏展之前公布世界观和剧情的情报。

2004年6月17日★SQUARE・ENIX的官方网站上刊登了《勇者斗恶龙Ⅷ（Dragon QuestⅧ，以下简称DQ8）》将于同年冬天发售的消息。

2004年6月19日SQUARE・ENIX董事会召开，就《FF12》是否应于同年发售展开讨论，但并没有得出明确结论。

2004年6月25日官方网站准备改版，为了在改版期间保证最新情报放出，SQUARE・ENIX制作了情报网页“SPECIAL ISSUE”。

2004年6月25日媒体称SQUARE・ENIX不准备延后《FF12》的发售时期。

2004年6月30日SQUARE・ENIX公开了E3上播放

的《FF12》动画。杂志发表松野访谈，表示从这一时期开始《FF12》的制作将进入平衡调整阶段，9月的东京游戏展上将放出新影像和新体验版，作为对E3上残留的一些疑问的解答。

2004年7月20日《FF12》官方网站改版完成。

2004年7月26日原第四事业部商业与市场总监田中谦介（Kensuke Tanaka）就任MISTWALKER副社长的消息披露。田中谦介曾担任《FFTA》的宣传总监，也参加过《FF12》的发表会。

2004年7月30日松野发表了对于《FF12》世界观的看法，从这以后，松野一直没有再在媒体上出现。

2004年8月20日-8月21日《FF12》种族修姆(Hume)、维艾拉（Viera）和莫古利（Moogle）的情报公开。

2004年8月26日《FF12》种族班加（Bangaa）和西克（Seeq）的情报公开。

2004年9月16日★《最终幻想XI 普罗玛西亚的咒缚（Final Fantasy XI Chains of Promathia）》发售。

2004年9月16日杂志发表崎元访谈，称《FF12》的音乐制作工作仍在进行中。《FF12》和《FFT》、《FFTA》的取向不同，制作出的音乐比较接近通俗风格。

2004年9月17日由于要以制品完成为优先，原定于东京游戏展上发布的新《FF12》体验版取消，但新影像仍在按计划制作，据称这段影像将大幅改变既存的游戏印象。此时SQUARE・ENIX并没有制作东京游戏展专用周边商品和宣传册的计划。

★《DQ8》定于同年11月27日发售。

2004年9月中旬"亚缥"和"巴修"的新印象设定图公开。

2004年9月24日"SQUARE・ENIX Business Conference"召开，公布了从下半年开始将要发售的游戏软件，但并没有提及《FF12》。

2004年9月24日-9月26日"东京游戏展2004"召开,公布《FF12》新影像。

2004年9月27官方网站放出了东京游戏展上的《FF12》影像。这段影像后来收录在同年《Fami通 Fami通Wave DVD》12月号上。

2004年10月8日SQUARE・ENIX广报称"为了能在天气变暖的时候让作品问世，《FF12》小组正在锐意制作之中"。

2004年10月22日媒体披露《FF12》的战斗系统在开发过程中进行了一些变更。

2004年10月31日植松和皆叶于10月份退出SQUARE・ENIX。11月，植松设立了Smile Please公司，皆叶设立了Design Nation公司。但二人均表示，会将《FF12》的开发工作完成。

2004年11月19日SQUARE・ENIX召开2005年3月期中间决算说明会，和田社长在会上明确表示，《FF12》将不参加这一期的发售计划，其原因是"《FF》级别的大作进行宣传等先期准备至少需要半年时间"。

2004年11月27日★《DQ8》发售。

2004年12月2日★任天堂发售Nintendo DS(NDS)。

2004年12月9日★SQUARE・ENIX发表2005年3月中间事业报告书，确认SCE的持股比率为8.63%。

2004年12月12日★SCE发售Playstation Portable（PSP）。

2004年12月18日-12月19日"JUMP FESTA 2005"召开，会上播放了《FF12》的最新影像。这段影像后来没有从其它渠道放出。

2004年12月22日《勇者斗恶龙&最终幻想 in 富有街特别版（DQ & FF in Itadaki Street Special）》发售，《FF12》的班和亚缥在本作中登场，拉巴纳斯塔王都（The Royal City of Rabanastre）和纳尔比那城塞（The Nalbina Fortress）也出现在地图上。本作中使用了4首崎元为《FF12》创作的乐曲。在本作的制作组表中，出现了许久没有出现过的伊藤的名字，媒体因此推测伊藤一直在忙于《FF12》的开发工作。





贰零零伍 2005年

2005年，以NDS和PSP的掌机大战作为序幕，游戏业界开始向着世代更替的方向发展。SQUARE・ENIX开始着手准备在次世代机种上进行游戏开发的事宜，同时，几乎历经了一个游戏世代的《FF12》开发，也终于开始向着最后的完成进军了。

从2005年年初开始，《FF12》各部分开发完成的消息就已经陆续传出。在对各部门工作的报道中，玩家们开始看到制作人们脸上久违的从容。从后半年开始，《FF12》的宣传工作步入正轨，各种相关周边的销售信息接连出现。这个信号意味着，《FF12》已经可以作为一个完整的品牌进行商业运作。历时如此长久的作品，即将迎来结出果实的一天了。

2005年1月12日杂志刊登崎元访谈，透露《FF12》的音乐虽然还在制作途中，但已经完成了100首以上的乐曲。

2005年2月10日媒体透露"天气再暖一些的时候，SQUARE・ENIX将有重大消息发表"。

2005年2月16日和田社长在访谈中声称，《FF12》肯定不会在春季软件阵容中出现，具体发售日仍未确定。和田同时表示，SQUARE・ENIX在2005年将遵循每月发售一款重头软件的销售方针。

2005年2月25日杂志刊登崎元访谈，访谈中透露利用电子音响合成制作的歌曲部分还没有完全结束。

2005年3月3日《最终幻想XI 登录DISK 2005（Final Fantasy XI Entry Disk 2005）》发售。这款软件中收录了到《吉拉特的幻影》为止的扩张内容，以及当时最新的系统更新记录。

2005年3月8日杂志刊登植松访谈，访谈中透露，植松最终为《FF12》谱曲的歌只有一首主题曲。

2005年3月28日杂志刊登崎元访谈，总结了《FF12》音乐制作的整体取向："我们整体上力争不要将乐曲做得太专。虽然最终还要靠听众们来判断，但我们觉得这次制作的曲目是会使广大玩家乐于接受的。"

2005年4月13日-4月15日SQUARE・ENIX夏季作品内部展览会召开，出展阵容中没有《FF12》。《FF12》的发售时期延至秋季以后。

2005年4月25日SQUARE・ENIX发表了2005年E3展的出展作品名单。

2005年5月16日SQUARE・ENIX发表了数张将在E3出展的《FF12》截屏画面，同时透露，最新消息将不日公布。

2005年5月17日"SQUARE・ENIX Conference"召开。会上透露，《FF12》将于2005年年内发售，定于同年7月30日-7月31日召开的"SQUARE・ENIX Party 2005"上会发布《FF12》的试玩版，届时将公布这款作品的具体发售日期。

在同时召开的"Q&A Session"上，和田社长就本次展会上只公开影像一事进行了说明。和田社长表示，这是纯粹的开发时间问题。而体验版方面，这次将是日文版先行。美国玩家希望体验版中能有英文版字幕，和田表示会予以考虑。有媒体猜测，此时《FF12》的海外版配音录制可能尚未开始。★Xbox360版《FF11》在会上正式发表。《FF12》官方网站同时更新，更改了发售时期，并预定陆续放出新情报。

2005年5月18日-5月20日"E3 2005"召开，《FF12》影像出展。这段影像后来收录在同年11月15日发售的美版《DQ8》附送的《FF12》试玩光碟中,并于同年12月2日在官方网站上公开。

2005年7月14日 Smile Please公司的官方网站上公布，《FF12》主题歌《Kiss Me Good-Bye》最终配乐完成。这标志着《FF12》的作曲工作全部结束。

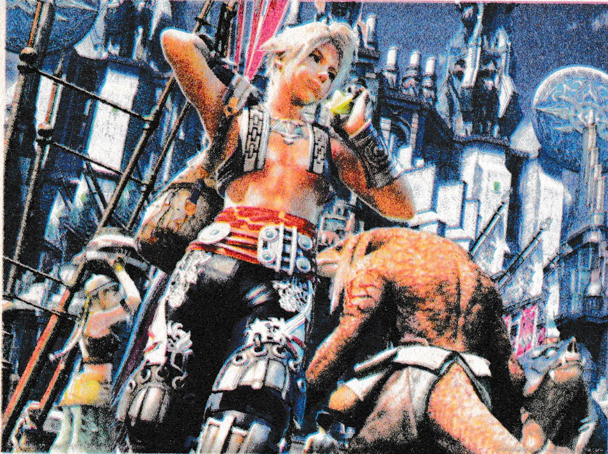
2005年7月21日《FF12》新角色"威因(Vayne)"情报放出，新作动画公开。

2005年7月25日《FF12》召唤兽"贝利亚斯(Belias)"和"哈休马利姆（Hashmarim）"的情报公开。

2005年7月30日"SQUARE・ENIX Party 2005 & FF12 Premium Stage Vol.1"召开。★《FF12》发售日正式确定为2006年3月16日。《FF12》体验版和新影像放出。这段影像于同年12月2日在官方网站上公开。

由植松作曲，由Angela Aki作词并演唱的主题歌《Kiss Me Good-Bye》在"FF12 Premium Stage"上正式公开。这首歌在展会上演唱时是用钢琴独立伴奏的，但据介绍，实际作品中的配乐将会使用吉他、贝斯、架子鼓和其它弦乐器。展会上还透露，这首主题歌将作为插入歌在游戏中使用，但放在什么地方仍是秘密。

2005年7月31日"SQUARE・ENIX Party 2005 & FF12 Premium Stage Vol.2"召开。崎元宣布曲目制作已经基本结束，目前正在进行将乐曲嵌入游戏时间的作业。目前使用的曲数在70-80左右，但在制作完成之前这个数字还无法最终确定。根据游戏中事件的需要，也许还会进行一些小规模制作。许多以前就很有人气的"惯例"式乐曲本次也会出现。会



上公开了崎元制作的一首主旋律和一首反对势力的主旋律。这些旋律将会嵌入游戏的主题情节。会上宣称之后还会公开新的影像及音乐。"班"的配音演员武田航平（Kouhei Takeda）和"佩涅萝"的配音演员三国由奈（Yuna Mikuni）来到了展会现场。这些配音演员同时充当游戏中角色的动作模特，力求使事件和对话显得更加自然。

2005年8月1日官方网站上公布了发售日和插入歌。松野因为养病的关系离开制作人岗位转入监修的消息传出。各开发组的组长分别沿着松野的构想继续进行开发工作。执行制作人从坂口变更为河津，伊藤、皆川就任监督，前广改为负责动作设计。配音演员武田航平从原属的FOLLOW UP转入KIDT CREW。

2005年8月22日★SQUARE・ENIX公开收购TAITO股份，使TAITO子公司化的消息传出。

2005年8月31日SQUARE・ENIX 2005年3月期恒例年度报告发表，松野的名字从《FF12》负责人名单中削除。

2005年9月1日媒体公开了《FF12》将不参加本年度东京游戏展的消息。

2005年9月14日★《最终幻想Ⅶ 少年归来(FINAL FANTASY Ⅶ ADVENT CHILDREN）》发售。

2005年9月16日–9月18日"东京游戏展2005"召开，展会上仅播放了"E3 2005"上《FF12》影像的日文字幕版。

2005年9月17日《FF12》角色"拉夏（Larsa）"情报公开。

2005年9月21日杂志对《FF12》游戏中的重要系统"魔石"和"破魔石"进行了说明。SQUARE・ENIX公布了美版《DQ8》中将附送的《FF12》试玩影像的消息。当时美版《DQ8》的发售日定为同年11月22日。

2005年9月28日★SQUARE・ENIX将TAITO正式收编为子公司。

2005年10月2日收录了《Kiss Me Good–Bye》的唱片决定于2006年春天发售。单曲只在日本地区发售，合集型唱片在日本发售之后还会推出美版和欧版。

2005年10月5日"Nintendo DS Conference 秋"召开，会上公布，吉田将担任NDS版《最终幻想Ⅲ（Final Fantasy Ⅲ）》的人设。这是《最终幻想》系列首次进行正式复刻制作。

2005年10月17日杂志公开《FF12》角色"拉夏"的续报与游戏中任务的介绍。

2005年10月21日《FF12》角色"加布拉斯(Gabranth)"和"基斯（Ghis）"情报公开。

2005年10月24日美版《DQ8》发售日提前一周，变更为11月15日。

2005年11月29日传出《FF12》进入整体调整和DEBUG阶段的消息。

2005年11月14日杂志上发表《FF12》飞空艇"修特拉尔（The Strahl）"和角色"诺诺(Nono)"的资料。

2005年11月15日美版《DQ8》发售，随软件附送了《FF12》试玩影像、E32005影像以及"SQUARE・ENIX Party"上的一部分原来未公开的影像。

2005年11月17日CEREZA预定于3月7日发售的《FF12》周边商品"最终幻想Ⅻ挂饰收藏系列第一代"（盒装）开始接受预订，每盒售价4725日元。

2005年11月18日"SQUARE・ENIX 2006年3月期中间决算说明会"召开，和田社长在会上表示保证此次《FF12》按时发售。杂志上详细介绍了《FF12》中的地点"比尤艾尔巴（Bhujerba）""阿尔凯迪斯（Archades）""拉巴纳斯塔(Rabanastre)"，并初次公开了"罗沙里亚帝国(The Rosalia Empire)"的情报。

2005年11月21日杂志上初次公开《FF12》角色"蒙布兰（Montblanc）"的情报，并就游戏中的任务继续进行介绍。

2005年12月1日《FF12》发表会召开，正式公布《FF12》的零售价为8990日元。会上发表了《FF12》的中心主题曲，由叶加濑指导、作曲、编曲并演奏的交响诗《希望》，并放映了以这首乐曲作为背景音乐的最新影像。这段影像中的一部分在同年12月29日以后作为电视广告播出。

这首乐曲的唱片预定于2006年3月1日发售。据乐曲的制作者称，在当今时代，无论对于他们自己还是对于年轻人们而言，最重要的关键词都是"希望"。这首乐曲表达的就是这样一种思想。

Suntory公司和SQUARE・ENIX签订了关于《FF12》的版权合同，获得了利用《FF12》品牌制作清凉饮料的权利。之后，Suntory发表了将于3月份发售一款形似《FF12》中恢复剂的饮料"最终幻想Ⅻ・恢复剂（Final FantasyⅫ・Portion）"的消息。

SQUARE・ENIX官方网站公布了将于"JUMP FESTA 2006"上设置《FF12》试玩台，并公布新影像的消息。

2005年12月2日《FF12》官方网站改版完成，公开了"SQUARE・ENIX Party 2005"的影像，并更新了游戏剧情。

2005年12月5日官方网站上追加了原先未公布的"审判大师（Judge Master）"纹章图样。

2005年12月6日在网上开始接受预订的"Angela Aki 2nd."单曲《心之战士》初回生产限定盘中确定附送一张"FF12 Premium DVD"，这张DVD中会收录以《Kiss Me Good–Bye》作为背景音乐的最新影像。CEREZA预定于12月下旬发售的两种《FF12》原创明信片（2枚套装）开始接受预约，零售价1000日元。

2005年12月10日 Xbox360发售，《FF11》Xbox360版β测试开始。

2005年12月12日杂志公开了关于《FF12》中"陆行鸟（Chocobo）"的情报。

★SQUARE・ENIX发布了将于2006年3月末将TAITO完全子公司化的消息。

2005年12月16《FF12》角色亚缬、巴尔弗雷亚、芙兰和巴修的配音演员发表。

2005年12月17日–12月18日 "JUMP FESTA 2006"召开，《FF12》试玩台出展，最新影像上映，但这段影像与之前发表会上的影像大体相同。

2005年12月18日《FF12》的广告片开始在电影院中播放。

2005年12月19日《FF12》的官方网站上追加了JF2006邮卡的画像。

2005年12月22日《FF12》官方网站更新，角色加布拉斯、拉夏和威因的配音演员发表，JF2006邮卡等画像更新。

2005年12月29日以后《FF12》发表会和"SQUARE・ENIX Party 2005"影像的一部分开始作为广告播放。



贰零零陆 2006年

3月16日，见证了SQUARE・ENIX这六年发展过程的心血之作《FF12》就要和玩家见面了。这部被日本业界评价为"PS2最终浪潮的领衔之作"的作品究竟能为《最终幻想》系列带来怎样的变革，最终还要等待广大玩家们的评说，不过，SQUARE・ENIX的开发脚步却远远没有停止。将于3月末将著名游戏制作商TAITO收归旗下的SQUARE・ENIX，正将目光投向新世代的游戏战场。

2006年1月5日《FF12》官方网站首页上放出新年贺词。

2006年1月6日杂志上披露，《FF12》已经进入面向正式发售的最终调整阶段。各网络销售渠道和游戏店开始进行《FF12》的预约。预订特典是一张"iTunes Custom Card"卡片，卡片上载有一行密码，利用这行密码就可以从音乐网站"iTunes Music Store"上下载5首崎元为《FF12》谱写的乐曲。《FF12》的年龄审查确定为"全年龄"，记忆卡容量确定为93KB。SCE发表将要发售《FF12》版PS2主机"Play Station 2 Final FinatyⅫ Pack"的消息。

2006年1月7日杂志上公布《FF12》中三名审判大师"贝尔加（Bergan）"、"多雷丝（Drace）"和"贝尔贾巴斯（Zargabaath）"的情报。日本四本与游戏相关的杂志开始联合举行《FF12》大抽奖活动。Logicool公司发表将于3月16日发售PS2限定版无线手柄"Cordless Compact Controller FF12 Ver."的消息。SCE召开新作说明会，向各销售渠道申明，必须遵守从发售日当天早7时开始再开始销售《FF12》的规定。

2006年1月10日官方网站更新，正式公布预约特典的情报。销售渠道传出消息，《Kiss Me Good–Bye》的初回限定生产盘将附送一张收录有《FF12》影像与Angela Aki演出PV的DVD。

2006年1月11日《FF12》向各销售渠道发货的事宜开始运作。《FF12》的首批出货量确定为200万套。

2006年1月13日《心之战士》初回限定生产盘附送的"Premium DVD"中一部分影像公开。《FFTA》将

在GBA的“Ultimate Hits”系列中发售的消息公开。杂志发表访谈，称《FF12》制作组目前正处于忙得不可开交的时期。

2006年1月14日各销售网站上开始接受《希望》和《Kiss Me Good-Bye》唱片的预订。交响诗《希望》限定版包装中附送的特典内容判明为以《FF12》角色动画为主的CLIP。

2006年1月16日官方网站上追加了两张《FF12》的邮卡图像。

2006年1月18日 Angela Aki的《心之战士》初回限定生产盘发售，并排名当天日本音乐销售排行榜第九位。

2006年1月19日 Suntory公司的饮料产品“最终幻想Ⅻ・恢复剂”将于3月7日发售，并同时推出特殊礼盒的消息正式发表。

2006年1月21日杂志上详细介绍了《FF12》的“同伴指示”系统，并初次公布了“元老院（Senator）”和角色“巴加莫南（Ba'gamnan）”的情报。

2006年1月25日HORI公司将于3月16日发售“最终幻想Ⅻ记忆棒（Final FantasyⅫ Memory Card 8M）”的消息放出。

2006年1月26日★《最终幻想Ⅶ 塞伯拉斯的挽歌（FINAL FANTASY VII DIRGE of CERBERUS）》发售。

2006年1月27日“最终幻想Ⅻ挂饰收藏系列”的官方网站公开，零售价每包315日元，对象年龄15岁以上的消息判明。

2006年1月29日杂志发表植松专访:“提到《FF12》，人们一定会想起《Kiss Me Good-Bye》的。无论怎么想，这都是一首超越以前作品的美妙旋律。”

2006年1月31日杂志对《FF12》的报道中第一次提到了与版权有关的问题。

2006年2月3日《最终幻想Ⅻ世界观（Final FantasyⅫ World View）》将于3月2日发售的消息公布。《最终幻想Ⅻ公式导引（Final FantasyⅫ Guide）》预定发售的消息公布。负责《FF12》开发的第四开发事业部旧作品系列《FFT》《放浪冒险谭》《FFTA》的音乐唱片将于3月24日再版的消息公布。

2006年2月4日UMD版《Kiss Me Good-Bye》将于4月5日发售的消息公布。

2006年3月1日主题曲・交响诗《希望》发售。普通版1050日元，附送游戏影像等内容的限定版1680日元。

2006年3月2日《最终幻想Ⅻ世界观》发售，价格580日元。★任天堂Nintendo DS Lite发售。

2006年3月7日“最终幻想Ⅻ・恢复剂”发售，价格191日元。“最终幻想Ⅻ・恢复剂特殊礼盒”发售，价格600日元。“最终幻想Ⅻ挂饰收藏系列”发售，每包315日元，每盒4750日元。

2006年3月9日“Ultimate Hits GBA”版《FFTA》发售，价格3300日元。

2006年3月15日《FF12》插曲《Kiss Me Good-Bye》发售，普通版1223日元，附送游戏影像与Angela Aki表演等内容的初回限定生产版1500日元。

2006年3月16日★《FF12》发售日。价格8990日元。《FF12》版PS2主机“Play Station 2 Final FinatyⅫ Pack”发售日，价格在26700-31290日元左右。PS2限定版无线手柄“Cordless Compact Controller FF12 Ver.”发售日，价格4980日元。“最终幻想Ⅻ记忆棒8M”发售日，价格3360日元。

2006年3月24日SQUARE・ENIX第四开发事业部旧作品系列《FFT》《放浪冒险谭》《FFTA》音乐唱片再版。

2006年3月31日★SQUARE・ENIX将TAITO完全子公司化。

2006年春《FF12》音乐集预定发售。

2006年4月5日UMD版《Kiss Me Good-Bye》预定发售。

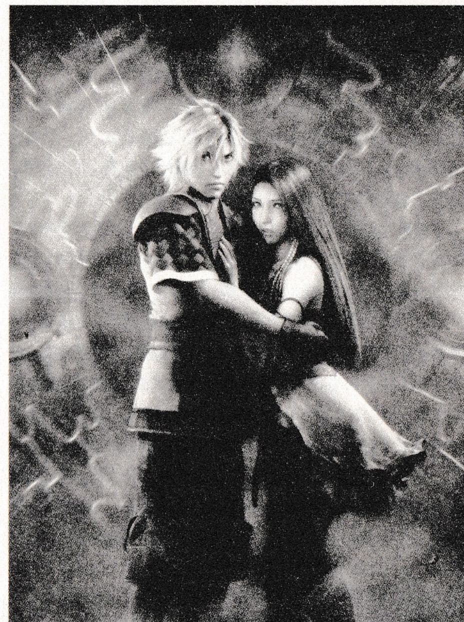
2006年4月20日★《最终幻想Ⅺ 阿托鲁根的秘宝（Final FantasyⅪ Treasures of Aht Urhgan）》预定发售。



从《FF10》到《FF12》的系列批评

新的起点——PS2平台上的《幻想》

2001年7月19日，最终幻想推出了跃升至新平台后的第一作——FFX（为了与后文的照应，此种情况下不以阿拉伯数字相称，原委以后便知），此时据其在PS上的前作仅相隔了一年的时间。纵观系列的历史，这几乎可以算是极限了。事实上，其早期作品的推出间隔也基本会在一年以上，而6、7、8三代间更是分别拉开了两年半甚至更长的距离。由8至9，我们等待了差不多一年半；但由9到10——存储媒体的再次进化、平台性能的再次飞跃——这些对于软件厂商来说既是动力又是压力，但当时的SQUARE就在压力之下“神速”地打造出了FFX。这个“快”有着其迫不得已的考虑。如果FFX也有感知和思想的话，她应该能够意识到当时会社所面临的隐性忧患——资金周转的问题。之前大量的人财资源分散了出去，铺设到了数个大型项目的开发上，就好比FFX，又好比PlayOnline的架设和FFXI的开发，再好比FF电影。的确，这个战线拉得太长了，已经有了牵一发而动全身的隐患；不论哪个环节出现问题甚至只是有所延误，都很可能使整个运转链条断掉（事实上我们也知道，最后FF电影版还是“捅了篓子”）。FFX的推出，已经不能再等。



那现在看来，我们该如何形容她的登场——是仓促亮相，还是横空出世，抑或是翩然跃于眼前？

感谢时间给了我们答案，呈现在众人眼前的FFX是一件几近完美的艺术品。时间几乎没有在她身上留下痕迹——我们没有从作品中看到什么匆忙、仓促或者赶工的瑕疵；但时间也留下了痕迹——这么多年过去了，她的眉宇间多了几分经典的沧桑，更多了几分成熟的气质。

一般所谓RPG，其最基本要素之一就是“吃经验值升级”，但在最终幻想中，我们前后两次看到了制作人员的勇气——他们在这已经被认为是“天经地义”的基石上花心思、动手术，虽不能说是彻底颠覆，但却是深具诚意和创意。

前一次是8代，FF8中的等级概念被大幅度弱化，系统的核心在于召唤兽和魔法的抽取及装备；而后一次，就是FFX——晶球盘的存在其实也只是在“打怪”和“升级”间多了一个转折，但就是这个转折，却使人见到了一片新天地。800多个格子的晶球盘设计精巧、考虑周全。玩家既被允许有选择地分修人物各自擅长的道路，也可以以大量时间和精力的投入为代价来完美改造这张盘——各种类型的玩家在“升级”这件事上也可以找到不同的方向和空间，这绝非简单“吃EXP”可以比拟的。

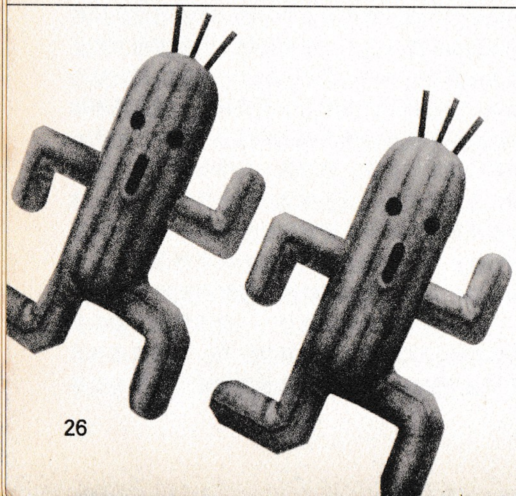
若只是简单地通关一遍，或者把隐藏要素收集得大完美，可能你在一定程度上都体会不到作品在系统深层次设计和构架上的深厚功力。类似系列其它作品的极限玩法——不知是制作人员有意为之还是无心使然——FFX也可以做到以人物的初始能力通关。在这种不走晶球盘（不成长）、甚至是再加上不使用召唤或者禁用调和的极限挑战中（由于一些系统设定的更改，晶球盘、召唤和调和若全部禁用，只有在最初的日版中才有可能实现通关），你就能更深刻地感佩于游戏设计的精妙：每一个角色的特长、每一种敌人的属性特点乃至掉落或可偷盗的物品、每一处BOSS战的安排时机及其特性、每一样招式在后台设定的性能……如是种种，诸多要素间契合得紧密圆润，一环扣一环。就是在这种无法恣意挥霍的打法中，你才会发现原来那些本觉得

无甚用处的“废招”都有其微妙的用武之地；甚至每个宝箱里该给你什么东西都是大有讲究的。我们会惊讶于——难道设计者真的把一切细节全想到了？否则怎么会我们一变换玩法，游戏也就自然衍生出新的难点和乐趣来应对。很多时候当我们以弱小的能力去挑战强大的敌人时，看似一片绝望，但这后面却隐藏着一个微妙的“解法”——当你能真正战胜这一切的时候，伴随着澎湃的成就感而来的，必然是对游戏制作人员的敬佩。

其实“低等级通关”并不是FFX独有的东西，FF正统系列中的每一作都有这种极限的玩法，10代执着地没有背离这个传统——那么在此之外，她的魅力又在何处呢？

是那浓烈的戏剧冲突。我们不是说10代的剧情要高于其它作品，但她把这一切表达得更成熟、更流畅、更真实、更加有感染力。PS2和DVD光盘赋予了厂商及其游戏更大的发挥和表达空间，从某方面来说，FFX比起她的前辈来，正得益于此。是的，你可以说FFX的本质仍然是“拯救世界”，但她在其中融入了丰富的人物情感和错综的矛盾冲突，远非“好人打败坏人”这种简单且平坦的含义。每一位主角都无法用“救世主”来形容，他们或质疑自己的存在和价值、或困惑于自己的信仰、或痛苦于自己曾经的选择和意志……每一种性情都表达得那么真切，他们在与外界斗争的同时，也在自我的思想漩涡中挣扎。

作品的伟大之处，在于她塑造出了一个立体、有机的世界。从表面上来说——比如世界地图的取消，这看似一个孤立的变动，但从某种意义上来说，正因为如此，主角一行的“修炼之旅”才给人感觉是如此地具有连续性，真实地一步步跋涉在斯毕拉的土地上，深沉地背负着之前的喜怒哀乐走向下一个地点。“走”，鲜明地烘托出了游戏错落有致的节奏感。



从深层次来说，世界这次不再是舞台剧的幕布背景——它只是被用来衬在那里，然后正反角色开始在前面演出。不，在FFX中，这一切是交融在一起的。这个世界的不幸，也是主角一行人的不幸；而众人的迷茫，也是这个世界的迷茫——每一个人一度都被这消极的教义所愚弄，被这虚假的希望所蒙蔽。他们不是“拯救了世界”，而是“代表了世界”，FFX，讲的是世界在信念意义上自我拯救的故事。“是带着虚假的希望就此沉溺下去，还是抱着痛苦——但真实地——活下去？”自由……选择……意志……生存，一句话中表达出了太多的意味。

FFX讲述了一个成长的过程、一个变化的世界、一段活着的真实——这里面有幸福，也有着痛苦和无奈。她真切地把这个故事表达了出来，深沉而又不晦涩。

2002年5月16日，最终幻想史上首个网络版作品正式发售——FF11，似乎注定会成为系列中相对受众最少但玩的时间又最长的游戏。

作为一部网络游戏，其涉及的内容庞杂广博，就实在不适合在这点儿篇幅里做太多回顾了——单以厚度而论，官方林林总总出的攻略书和资料集等等分给八个人当枕头都没问题。

SE给这款网络上的最终幻想同样编织了广袤而又细致的剧情背景，并很好地与具体游戏任务结合在一起——当然了，我们都知道一句俗话：“网游无剧情”。这不是说它真的没有，而是说玩家的目标、游戏运转的动力其实始终就在一个词上——ITEM（物品、装备）。不要因为这是FF就觉得他会改变这一切（实际上也没必要改变）。

不过厂商还是一丝不苟地做了这一切，这一点也体现在游戏内部的设置上，比如不同玩家、不同招式间的连携，尤其是追加魔法攻击的连携，对时机的把握要求很高，需要众人积极且熟练的配合。如是种种，我们可以从中感受到一个老牌RPG厂商的缜密。

此外最有趣的一点就是，FF11从不鼓励PK，或者根本就可以说，游戏中就没有可以PK的设置——只是在前段时间的更新中，追加了一群玩家可以在一起玩“打球”比赛的设定，在那种场合下玩家是可以互相攻击的，不过这又与普通意义上的PK很不相同。在我个人看来，这似乎可以理解成SQUARE为了贯彻“互相协作的网络游戏”这一制作理念而采用的执着手段。

FF11现在是SE的PlayOnline系统的主要支撑点，他踏出了SE网络“幻想”的第一步。制作网络游戏，当是看到了这其中潜在的巨大收益；不过再深一层想，PlayOnline的架设，使SE拥有了属于自己的网络运营系统，可以确保独立的话语权，直接把握住一些层面的玩家。SE能做到今天这个程度，远见、实力缺一不可。

最终幻想历史上首个续篇（或者说，外传）FFX-2（前文中不写成FF10也正是为此，否则FF“10-2”看起来难免有些别扭）于2003年3月13日以日版首发。这是系列第一次为一个正统作品做了续集，由此也可见FFX的人气有多高。

就10代来说，FF并不是第一次写悲剧（或者更应该说，悲喜结合的正剧），但太多的玩家对那个残缺的结局表现出了难以释怀。群众——或者更应该说市场——的号召力是强大的，那么多的声音反映出了续集可能的受众。于是，FFX-2的推出势在必行，而她的商业性会更浓重一些，似乎也是势所必然。

本作的系统回归到了系列传统的ATB，并且基本就这么简单。引入动作游戏中的“硬直”概念使游戏增添了一种策略性——设法构成连击制造连续硬直就可以阻止敌人出手反击；不过同时“满场跑”的战斗表现方式却在一些时候给玩家增添了一种“不可控”的复杂，多了几分生硬和花哨的感觉。

FFX-2坦白直接地表露出了以“大众”和“流行”为基准的原则。职业更换的简便易行、花团锦簇的换装演出、种类数量繁多的收集（在后来的国际版中魔物人生的收集更是繁复）、迷你游戏大集合……如是种种，令人眼花缭乱。众多要素的表达似乎流于表面化，但它们中的一些操作起来又相当有难度，或者很花时间——各种各样给人所带来的复杂感受综合在一起，最后还是化成了商业性和艺术性之间的矛盾问题，这也使得FFX-2成为系列中备受争议的作品之一。

FFX-2的存在肯定是有意义的，不论是给大家一个情感上的补完，还是给喜欢“完美一个RPG”的玩家以游戏空间，她都值得肯定。不过游戏中相比之前作品显得松散的level design还是流露出了过多的商业味道：众多技能和职业缺乏实际意义，似乎只是为了育成、收集而存在；路程过度自由到有些松散，削弱了人的投入感……

而这其中最关键的，是游戏的剧情太过苍白、短促，人物的塑造也缺乏力度。作为10代的续篇，人们难免不将其与前作相比，但一比之下情节方面的薄弱就更明显了。其实作为游戏的最终隐藏结局，处理得还是很有韵味的，绝非那个简单的“大团圆”，而是透着淡淡的忧伤，并与FFX的开篇在镜头语言上遥相呼应，说实话，很是令人感动。但，十分可惜的是，在到达这个结尾前的过程中，节奏实在是偏于紊乱。如果从展现整个斯毕拉大陆生活面貌的角度看，如此多的细节组合在一起确实制造出了生动的气息；但如果着眼于情节主干的话，很多东西都显出较生硬的拼凑感。总之，剧情方面的问题是FFX-2受到责备和诟病的主因。

但不论怎样，首个续篇——这一点就足以让“X”这个罗马数字在最终幻想的历史上书写浓重的一笔。

现在回过头来看，PS2上的FF作品已经相当不少了，不过——请允许我“强词夺理”几句：

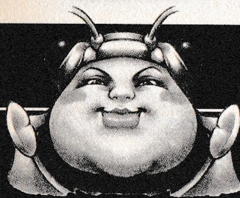
FF11由于其Online的性质，并且受众只是FF玩家中相对不多的一部分，大多数人也都是在这里与最终幻想暂且告别的（国内玩不到FF11的更是绝大多数）——所以FF11暂且“不算”。

FFX-2毕竟是一个“续集”，所谓名不正，况且如上文所说，她的制作方向和理念与正统系列有些偏差，所以也暂且“不算”。

那么，从01年的FFX至今，为了一部系列正统且传统之作，我们已等了5年。

5年了，5年的期盼即将化为现实——2006年3月16日，幻想，将再一次降临。





写在当初——关于FF12的30问

编者按：这篇FF12几位主创人员与诸家媒体间的新闻专访其实发生在相当早的时候——2003年11月20日，那个时候史艾刚刚首次向外界公布了关于FF最新作的大量细节。对于很多密切关注这部作品的玩家来说，这个专访的内容可能算不上新鲜，不过在FF12终于就要发售的今天，我们回过头来把这些"先期文字"与我们现在所了解和掌握的内容互相品味印证一下，也许可以读出一些别有趣味的东西。下面的访谈中，所出现的FF12相关制作人员分别是担当人设的吉田明彦、艺术总监皆叶英夫，以及负责环境背景设定的上国料勇（Isamu Kamikokuryou）。

——可以为我们描述一下FF12在镜头和视角方面是如何设计的吗？

皆叶：这次的视点是真正360度的，你可以从任意方向看出去，这一点的处理有些像FF11，你可以选择第一人称视角或者第三人称。换句话说，我们并不是只做了人物身周的背景，我们同时也要负责其它东西，比如说，天花板。在游戏中，你是可以确实地仰头看到天花板的。

（编者按：在提及"第一人称视点"的时候，我们认为制作人员更多指的是玩家能够在原地以第一人称观察这个世界，而并不是强调模仿FPS的形式以第一人称移动。但不管如何，像FF11那样处理成追尾视点已经是系列的一大变动。）

——可以谈一谈关于游戏中的各种装备的设定吗？以及你在这方面可能负责怎样的情况？

皆叶：我并不负责任何装备方面的设定，像什么剑啊盾啊之类的。其实若是具体提到装备，那就必须涉及到战斗系统了，所以抱歉我目前在这方面还不能说太多。不过可以肯定的是，各种装备将是非常非常多的。

——现在的FF系列感觉上有一种"年轻化"的倾向，比如说游戏的主人公、冒险队伍的领导者是一名看上去偏柔弱的、有些女性气息的男生。你们有没有考虑过塑造出一名更沧桑、更有硬朗感觉的男主人公？

吉田：在开发的早期阶段确实有把人物设计得更"粗糙"一些——高大且硬朗。不过随着在我们逐步深入地设计情景和故事，并且考虑到游戏的主要受众后，这个人物就变成了现在你所看到的样子。这是很多想法综合后的产物。

其实在武田光兵先生为Vaan作形体动态捕捉和配音之前，我们的主人公实际看上去是更"女性化"一些的。不过武田作为其声优和体优，为这名角色带来了更多活泼、积极、主动和乐观的感觉。要是没有武田，Vaan给人的感觉会更"柔"一些。

——与系列其它作品相比，现在看起来本作相当强调飞空艇的存在。在游戏中，飞空艇会成为游玩内容的主要部分吗？

皆叶：从某种意义上说，是的。这次的飞空艇将占据更显著的地位，无论是作为事件的舞台还是移动的手段来说，都是这样。

——那么谁负责这次的机械设定呢？

皆叶：我，当然还包括其他一些人员。

——有一个问题想问吉田先生，曾有说法称这次的人设风格与野村哲也的比较类似，你怎么看这个问题呢？

吉田：嗯，作为记者，你的确相当直接(众人笑)。

当我开始为FF12做人设的时候，我头脑中可没有任何关于野村的风格或者诸如此类的东西。事实上，我一开始设计的角色是Vaan，但我可不认为一开始的人物草稿与野村的风格有丝毫相似。

如果非要说的话，这种"看上去有点儿像"的误会可能是因为我最终为人物着色时的手法。系列迄今为止的所有作品中，人物的设定与整个世界观的设计是息息相关的，而人物与环境背景在颜色运用上的相容性也是一方面——它使得二者更加一致。那么对于FF12来说，它确实具有相当鲜明的色彩感，这应该是由于我采用了一些以前自己没怎么用过的颜色——可能这些东西使人觉得我的作品中加入了一些野村的风味——比如粉红，这对于我来说就是一个"新的颜色"。

——FF12中的Ivalice与最终幻想战略版（FFT）中的Ivalice是同一个世界吗？

皆叶：FF12中的Ivalice到底是个怎样的世界，那是总制作人要去考虑和把握的事情，所以我在这里很难说"它会是怎样"或者"它会有何不同"。但是我可以说这次的世界与大家以前知道的那个很不同，完全是另一个"版本"。

——这次的很多工作人员也都参与过FFT的制作，也就是参与过塑造那个Ivalice的世界，那么大家对这一世界作何感觉，又准备如何呈现FF这次的世界观呢？

皆叶：啊，是的，我们的很多人也都参与过之前的制作，所以从这个角度来说我们得到的领悟就是，这次要以另外一种方式来描绘这个世界。Ivalice是一个我们都非常喜爱的世界设定，我们会把它在另外的游戏做一种新的诠释。

——很多人都提到了"变化"，那么在FF12中什么是变化得最多的呢？

皆叶：抱歉，不过我目前还不方便在这方面透露什么细节。现在我能说的就是一旦你开始这款游戏，就会有一种全新的感受，它会震撼你——当然了，是正面意义的。大家从昨天公布的预告影像也可以看出来，这次的操作和诸多游玩细节完全不一样了。具体到这意味着怎样的改变，以及游戏还会有怎样的改变，你都可以自己设想一下。

——看起来这次非人族角色在游戏中占了很大比重，可以说说这次关于种族的重要性吗？

皆叶：人类将是最主要的，不过其他种族同样会占很大比重。

你可能听说过松野泰己先生和我都是历史fan，但显然我们不可能抛离了种族和社会阶层来谈论历史或者呈现与历史相关的事物。同样，种族和社会结构也是FF12的故事在发展中所必然存在的。

——在游戏的艺术氛围和环境塑造等方面，据说是有一定地中海式风格的痕迹。同时对于预告影像而言，很多人也都说感觉到其多少受了一些星战前传2的影响。那么可否说一说都有哪些外部要素在这部游戏中起到了一定的影响作用呢？

皆叶：我个人的确是星战的超级fan，但是，如果就此下结论说星战是我们的动因，是星战使得我们想做一部游戏——那最后你做出来的肯定不是FF，当然也不会是FF12。我只是说自己是星战的fan，仅此而已，这并不意味着星战一定会给我们的作品带来什么影响。

上国料：现如今，用户对我们作品的要求和期待是相当高的。诚然，我们需要做一些事情——好比我们就曾为了FF12的制作而去土耳其采风，而去那儿的原因就是因为我们可以确实了解到实际情况到底是怎样的。但是，如果就是把所看到的照般回来捏合成游戏，这显然无法令大家满意。所以，我们力图在保证"反映出真实感"的前提下，要创造出一个有原创性的、有幻想风味的独特世界来。也就是说，我们从确实存在的事物中提炼、抽象出一些东西来，并把握住这些感觉来进行自己原创性的工作。

——那么,除了土耳其之外,还有没有其它要素呢？

上国料：除了土耳其的话……实际上昨天松野提到了整个地中海地区的风格对我们的制作都有影响。如果再谈到在此之外的话，可能还有一点印度





从这次的游戏中得到与当初的FFX和FFX-2所不同的感受?

皆叶：我想每个人都会有自己的观点的。

上国料：其实当我开始制作的时候，脑子里并没有想到西方的受众群体。

SQUARE公关代表：啊，这个回答可有点儿糟糕……（众人笑）

上国料：在设计的时候，我查阅和参考了大量的资料和素材——所有我可以从中汲取经验和灵感的东西。在我的想法中，怎样的处理方式才是最合适的——对于我所参与的不同游戏而言，每次都是不一样的。如果我有了一个认为是妥当贴切的想法，那么很自然地，我就会把它付诸实施。

在FF10.0的时候，我就负责环境背景设定，正因为如此，所以要使FF12不同于之前的作品，这与我个人的意愿也有关系。

除了刚才提到的国家或者地区的概念之外，我也有许多其它的想法。比如说吧……面前桌子上的这个瓶子，我会盯着它很长时间然后冒出一个主意来。我可能会观察水是如何在水池中流动的，但可能会由此想到一个关于飞空艇的点子或者关于一栋建筑的创意。寻找灵感的方法之一就是，查考各种可能的素材、去世界各地采风寻找灵感——也就是说，要大量地观察现实中的事物。但是，如果把这些东西简单地拿来并放进我的文字或者图画中，那显然不是原创——因为想法不是我的。事实上，很多时候我都会做着完全不相干的事情，然后脑子里会蹦出关于一个建筑物的设计方式或者诸如此类的想法来。

皆叶：我当初开始制作的时候也并没有为外国的玩家特别考虑什么，事实上FF12就是做给包括日本和国外所有玩家的。不过我个人觉得好比一些关于阿拉伯文化的东西——有些是我们从新闻或者资料中了解到的，还有就是在音乐的领域中——这些在欧洲的热闹地区都是流行的、“偏地下式的”文化。我是想把这些东西表达出来，展示给大家一个你可能从来没有看到或者想象过的世界。我曾与松野谈论过这方面的事情，他也同意说只要一样东西不是“有必要不去触动的”，那就应该考虑将其以某种方式展现出来。在游戏背后，来自于这方面的影响还有很多。

吉田：我想我们的很多制作人员都是非常喜欢非日式游戏的。其实《放浪冒险谭》就可以说是我们把尽可能多的非日式因素综合在一起所得到的成果。不过我们对FF12并不会这么做，我不希望大家会感觉到我们是在很露骨地、非常刻意地把国外的要素往游戏里塞，我希望你可以感受到的是自《放浪冒险谭》以来，我们是如何逐步融合非日式的理念，并循序渐进发展过来的。

说到这我很好奇你们在昨天看完影像后的感受——对你们而言，它们来得自然吗？我们看上去是否像是在刻意地要表达什么东西？

一位不愿透露姓名的FF专家：比起松野之前的作品来，这款游戏看上去更有日本风味一些。

SQUARE公关代表：那正是我们想要的（效果）。

——预告影像中的一些片断揭示出了这次会有色调灰暗的战斗，真实历史上有什么年代或者战争时期对此处设计产生了影响吗?

皆叶：应该是罗马帝国时期吧——或者可能更早一些，我们的很多制作人员都偏爱于那段历史。

——可以说战争将是这次游戏的一个主要基调吗?

皆叶：对于游戏的设定而言……是的，是关于战争的。当然，我们要讲述一个故事，但背景设定是战争。

——可以说一下“审判大师”这个角色吗？他使游戏的LOGO显得特别大。

皆叶：我也认为LOGO确实够大的。

SQUARE公关代表（对与会媒体）：你们把这个LOGO用在自己刊物上的时候估计也够麻烦的。

FF专家：可能印到包装盒上时也不容易呢。

皆叶：它很可能对不上书脊一类的地方。不过呢，把LOGO弄得大点儿也能更醒目一些，也许我们可以因此在游戏杂志上获得更高的曝光度（众人笑）。

皆叶：审判大师在游戏中是一个相当关键的角色。

——他有具体的名字吗?

皆叶：是的，有。

——审判大师是有数个吗，还是仅此一位?

皆叶：不只有一个。

——那这些审判大师们是隐藏在帝国背后的主宰力量，还是说他们只是隶属并听命于帝国的“仆人”角色?

皆叶：他被称为“审判大师”，所以呢……你明白的。

——在作战时我方队伍中会有几个人？这次还会是标准的三人团队作战系统吗?

皆叶：正如你昨天在公布出的一些东西中所看到的,队伍中有三名成员。

——Vaan与系列以往的主角比较起来如何?

皆叶：呃，负责角色设定的人不同了——这就是区别之一吧。事实上我不认为可以简单地将他同FF系列中的其他人物相比较。

——这次我们可以在世界地图上同时看见（队伍中的）全部三名人物（一起行动）吗?

皆叶：是的，这是可以的。

——在艺术指导方面，这一代的什么游戏给你们留下了深刻印象?

皆叶：对我来说，应该是一款很老的日本游戏了——你可能没听说过这个名字：《源平讨魔传》（NAMCO在八十年代为PC-E制作的游戏，英文名字是Samurai Ghost）

吉田：MGS2，我确实很期待3的推出。

上国料：整个前线任务系列——尽管这是我们公司自己的作品。

——我们注意到坂口博信先生出席了《FF12》发布会。那么这是否意味着坂口先生会对这款FF或者FF名下的其它作品有更多实质性的介入或参与呢？还是说只是出于对松野先生的尊重而礼节性地列席?

皆叶：我们还没能与坂口先生有什么交流，不过松野先生作为游戏制作人，一直是对这位FF系列之父深怀敬意的。如果系列的制作方向需要考虑有什么变动，我想松野先生应该会和坂口先生讨论沟通的。

——昨天会上发的小册子中印有迄今为止所有FF名下游戏的发售日期，如果仔细观察这本册子的话，你会发现FFT和FFTA的发售日是以一种浅灰色印制在整个背景中的。（长时间的停顿）这是否意味着制作组认为他们正在把战略版的世界观与正统FF系列的世界观融汇到一起?

皆叶：啊？有这回事？我看看……哈，还真的是哎。可真要是这么说的话，那你在翻阅这个册子的时候，还会觉得那些序列数字印得越来越深了呢（众人笑）。

——这次作品中会出现浪漫的戏份吗?

皆叶：显然会有。我们有男女主人公——他们之间一定会产生某种关系。不过呢，这种关系可能并不会单纯或者严格地仅仅诠释为“爱情”——像是之前其它作品中的那样。

——那么就是说会处理“让我们做朋友吧”的感觉？（制作人员笑）

吉田：两个人之间可以发生的不只是有单纯的爱情一种——它可以是其它种类的情感。

的感觉吧。哦，实际上还借鉴了一些纽约的成分——那种装饰艺术风格以及纽约的地区气质。迟早有一天吧，你可以感受到游戏通篇我们都在努力营造各个地点间环境和风格的多样性以及差异性，我们正在尽最大可能塑造不同区域各自的独特氛围，制作出一个丰富广博的世界观。

我认为FF10就有一个统一且强势的环境氛围——它相当浓烈，整个世界都是这一种风味和格调。不过在FF12中你就可以感受到丰富的现实因素给游戏带来的多样化影响。

——考虑到松野的一贯风格和曾经的作品，那么这次的游戏在标准的RPG要素之外，会不会有一些策略类的要素呢?

皆叶（笑）：现在谈及这个还太早，你可以自行猜测一下。

现在谈论游玩部分的具体设置还不是时候——如果游戏可能引入某些战略类要素的话。FF12设定在一个有着很多种族，有着不同的国家，并且彼此间有着不同的信仰的世界中。当然，这其中必然会有斗争乃至战争……但涉及到系统细节的话，还是像我说过的，现在谈论还为时尚早。

——FF11是一部彻底的网络游戏，根本无法单机运行，这与系列中其它作品都不同。那么这次的FF12会包含网络要素吗?

皆叶：FF12将是一部单机游戏。尽管松野曾经参与过SE的网络系统PlayOnline，并且自己也表示过如果有可能的话，想做一部在线游戏，不过FF12是完全的单机，不包括任何网络要素。

——FF10的日式风格浓重，而现在的FF12看上去则颇具西方的风味。你们在制作游戏的时候是有一直在考虑西方的受众吗？在不同艺术风格处理的前提下，诸位认为对于西方的受众而言，他们是否会

编者里记录

追逐幻想，哪怕身在现实



《FF12》从最初策划到最终发售，花掉了差不多五年的时间。从特辑的时间表中可以看到，游戏的制作环境、设定内容和预定发售时间几度变化，到最后甚至连总制作人都换掉了。一部作品的制作搞出这么大的“排场”，这在游戏史上是相当罕见的。

可以说，促使《FF12》从五年之前就开始进行策划，又导致这部游戏直到现在才完成的原因是多种多样的。从历史眼光来看，2001年年初，SQUARE的游戏开发部门显得有些“浮躁”。《放浪冒险谭》销售不瘟不火，《最终幻想》电影版铩羽而归，网络服务引擎制作虽然已经上马，但应该拿出什么样的软件来对应却还没有定论。从《FF9》到《FF12》的制作，可以说是在逐步摸索之中完成的。

可以说，“多头制作”构想是导致《FF12》制作一再延期的最主要原因。在这个意义上，甚至可以说《FF12》从一开始就不可能在最早预定的“2003年春”推出。由于市场状况瞬息万变，很多公司事务和额外的开发计划中途杀到，即使是SQUARE这样的资深开发商，也不免有一点“疲于应付”。2002年到2003年SQUARE拼命扩充开发团队，和游戏制作阵容“捉襟见肘”有很大关系。同时，2002年5月问世的《FF11》使SQUARE正式步入了大规模网络游戏的行列，网络管理与开发扩张软件的工作又占去了很多制作力量，再加上临时为GBA开发《FFTA》的计划，把《FF12》的开发工作“高高挂起”也实属无奈之举。

2003年以后，已经更名为SQUARE・ENIX的开发公司总算腾出了制作《FF12》的人力，但后期的制作过程也一波三折。从《FF12》音乐制作状况的反复中，就能看出整合各方制作力量的艰难。而且，和ENIX进行合并之后的SQUARE又获得了更多需要经营的游戏品牌，管理《FF12》这种大作的制作无疑要消耗相当大的精力，发售时间安排也必须更加重视全局需要。SQUARE・ENIX公司自身在《FF12》制作后期的两年中得到了很大的发展，这种发展正是在《FF12》制作的曲折经历见证下完成的。

从《FF12》的制作过程中，我们可以深切感觉到：游戏软件开发的确是一件异常艰难的工作。纵使是玩家们视为大师的“著名制作人”们，也必须不时面对很多琐碎且现实的问题。六年时光，几多心血，年表上留下的轨迹大都是平凡而普通的小事，甚至很多都是“人员调动，媒体放风”之类司空见惯的新闻，但放诸游戏领域一个宏大的发展计划之中，每一件小事又都显得不那么平凡。很多被玩家们奉为传世经典的作品，就是由许多和我们相似的普通人，在我们身边随处可见的上下班情景中完成的。沉浸于游戏之时，想起此节，往往会产生一丝难以名状的感动。

游戏界中常听见此种叹息：“带着对游戏的热爱向圈子里走，可走进去之后就再也不喜欢游戏了。”幻想与现实的落差消磨了单纯的热情，沉重而单调的工作夺去了游玩的从容，辛苦之处，自不免发出几许失意的感喟。然而，看着游戏界前辈们的足迹，我们的心中或会产生一丝赧然。欲将游戏作为事业，首先应有创业之心，何况游戏产业起步不久，搏击之时，自不免遇到更多的风浪。放眼日本业界，虽已成型，但艰辛依然。游戏不可儿戏，如果痛苦超出了预计，那恐怕只能怪自己的“觉悟”不够。

追逐幻想，哪怕身在现实。当以经受磨砺而变得成熟的心来重新面对游戏时，我们就会发现自己依然热爱着当年纯粹的理想。大概，这才是身为一名游戏人应有的道行。

软件批评

合金装备 索利德3生存
METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

机 PS2 商 KONAMI 类 战术谍报ACT 价 350元（人民币）
文 南斗 时 游戏用时60小时

也许是PS2平台上最后的合金装备，就算不是，本作也以绝对完美的表现成为了值得收藏的精品。精彩的网络作战成为了广大拥趸真正交流的最好平台，让合金装备四个字更有价值。

榨干最后一滴价值

MGS系列，从1代的“VR MISSIONS”、2代的“SUBSTANCE”到这次3代的“SUBSISTENCE”，每部作品在推出一年左右的时间内一定会再发售一款“加强版”作品，这已经成为了MGS系列的一个惯例。其实这种变相的“炒冷饭”现象在游戏业界是非常常见的，只不过不同厂商的具体操作手段不同而已，比如SE就往往喜欢按“日文版→英文版→日文REMIX版”这种套路，其本质上和MGS的做法是一样的。厂商的目的就是实现利润最大化，这么做自然无可厚非，对于喜爱这些游戏的玩家来说，只要“冷饭”炒得有诚意，或者是看起来炒得有诚意，还是不会介意偶尔换换口味的。尽管游戏的推出是人们意料之中的事情，但这次MGS3S的三碟套装多少还是出乎人们意料的，丰富的内容再加上比普通PS2游戏还要略低的价格，不可否认对MGS饭们而言确实有着不小的吸引力。

王俊生曾经在一篇文章中对MGS和“分裂细胞”这两个目前最优秀的谍报动作类游戏系列做过一个非常简单但却相当形象的对比：MGS系列N年出一款作品，每一作的销量都很高；分裂细胞系列每年推出一款新作，每一作的销量相对MGS而言要低，但二者在相同时间段内的总销量其实是相差无几的，甚至后者有可能还要更高——因为前者可以说走的是“精品路线”，后者走的则是“量产化路线”。应该说，分裂细胞式的游戏生产方式在如今这个社会确实更具生存力，但正因为如此，对我们广大玩家而言，MGS这样真正的精品才更加难能可贵。像MGS这样开发周期长、投入成本高的大作，在高销量的背后往往也承担着一失足成千古恨的高风险，所以每一款作品大获成功之后，厂商总会想尽一切办法榨干它的最后一滴价值。

网战是否真的适合MGS?

毫无疑问，这次的MGS3S虽然更多的作用是在于为KONAMI赚到大量的银子，但新增加的联网对战部分确实是本作的重点所在。其实这种倾向早在本作的数款宣传片中都已经能很明显地看出来，甚至在去年秋季的TGS东京电玩展上，本作的网战宣传片是和大受玩家期待的MGS4宣传片一同播出的，而且已经制作过N个版本，足见KONAMI对网战这一模式的重视。在这之前的PS2上，真正的典型网络游戏也就是FF11这款RPG，这种联网对战或是竞技类型的游戏在XBOX上反而更为常见，然而后者也仅仅是针对欧美玩家而言，所以这次网战版MGS的出现，也确实有着不小的意义。

应该说，KONAMI这次在MGS网战部分的制作上还是花了不小功夫的，能够做到这种地步已经不错了。但是，说实话，实际多玩一段时间并且冷静下来之后，你就会发现，如果不是打着MGS这块招牌，这的确不能算是一款很好的联网对战型作品。在游戏时，无论是登场角色的选用、场景和武器的设计还是类似躲在纸箱子中这样的设定无不随时透露出MGS的要素；然而如果仅仅把它作为一款纯粹的联机FPS游戏看待的话，就会发现游戏中明显缺乏同类作品中所应该具备的高度对抗性、良好的协作性、以及爽快的火爆场面和战术思想，并不是说本作没有，但表现真的不能用好来形容。说的更直白一点，如果不是一个MGS饭，那么本作的网战部分对他的吸引力就比较一般了；所以说，尽管这次的表现还算不错，但KONAMI在网战方面的探索和努力，显然还有不少值得改进的地方。MGS3S中对网战要素强调，就是为了打破系列的传统框架，试图创造出一种新的游戏方式，或者说是全新的MGS，但这种改变，是否真的适合以优秀的剧本和电影化导演手法的MGS系列，还有待时间和市场的检验。

作为一个中国玩家，这里忍不住要再唠叨两句。由于中国游戏市场的不正规，所以我们玩起游戏来或多或少总有那么点“低人一等”的感觉，而这种感觉在联机对战时尤为明显。因为在中国大陆没有国外游戏厂商正式架设的服务器，所以我们要想联机对战，无论是在硬件的配置、帐号注册还是实际对战过程中，都更加麻烦。比如本作，虽然因为完全免费省却了我们不少的麻烦，可服务器都在日本，尽管KONAMI还特意为本作推出了同捆耳麦，然而我们中国玩家玩起来就完全用不上了：耳机中充斥着陌生的日语，想要张嘴聊聊天或是大呼几声要求战术协作，结果才发现完全无话可说，你总不能让咱问候日本的玩家朋友们“您今儿个吃了没有?”

旧瓶里到底装了多少新酒?

前面我们就已经说过了，炒冷饭总得炒出点新意来，不然可没几个人会买你的帐，那么这次的MGS3S除了网战部分，到底还有哪些新东东呢? 和前两次的“加强版”不同，这次并没有加入VR MISSION模式，第一张盘基本上来讲与3代原作相比没有什么变化，除了那些意义实际上并不大的迷彩和极少数的细微变更之外，比较明显的应该就是厂商所宣传的“第三人称视点”了。从游戏中的实际效果来看，这次所谓第的三人称视点的称呼实际上并不准确，正如MGS系列其实也不算标准的FPS一样，本作仍然不是标准的“第三人称视点”，我们只是会感觉到视野更加开阔，操作时更加便利而已——但这已经足够，到底是第几人称视点并不重要，重要的是这次玩起来确实要比以前舒服不少。

第二张盘中新增的BOSS RUSH模式和强化后的猿蛇合战模式都还不错，不过更让人叫绝的还是“SECRET THEATER”（秘密影院）模式，在这里我们将再次领略到小岛秀夫非人类的恶搞天赋。相信看过这些恶搞片断的朋友应该都会给逗得不行，如果说去年E3展上斯内克和雷电两人争抢主角的那段视频恶搞的话，那么本作中的这些视频更是恶搞十倍不止，主角们受到的种种“非人待遇”甚至会让人怀疑小岛是不是和他们有仇，不然也不至于将其损到这种地步了（笑）。至于第三张盘，就是纯动画欣赏盘，重新剪辑过的游戏剧情动画既可以分章节观看，也可以串联起来当作一部完整的电影一口气看玩，用来做资料盘最合适不过了。

小岛秀夫的MGS还能有多久?

之前就曾经有传闻说MGS4的开发人将不再是小岛秀夫而转交给他人，尽管之后KONAMI表示由于广大玩家的强烈反对而再度将MGS4的指挥棒递还给了小岛，但小岛也已经明确表示，MGS4将是他监督负责的最后一部MGS系列作品了。这其中或许有着种种的原因，但最重要的一点应该就是前面我们提及过的游戏开发成本和高风险性问题，MGS3S的推出毕竟还是要以MGS3的成功为前提的。如果还是按照小岛如今这种高成本高回报高风险的开发手段继续进行下去，对于一个理智的游戏厂商而言毕竟是要进行转变的，小岛秀夫的MGS肯定是一个常胜将军，但没人能保证其不败，而一旦失败给KONAMI造成的负面影响将是极大的，强悍如FF都曾经遭遇过滑铁卢并且差点因此一蹶不振，谁还敢把自己的脑袋别在裤腰带上赌博? 没有任何负担的新厂商或许会背水一战，但KONAMI 绝对不会。因此，未来MGS开发人的易主和风格的转变已然没有多大悬念，只是，没有了小岛的MGS，还是MGS吗?

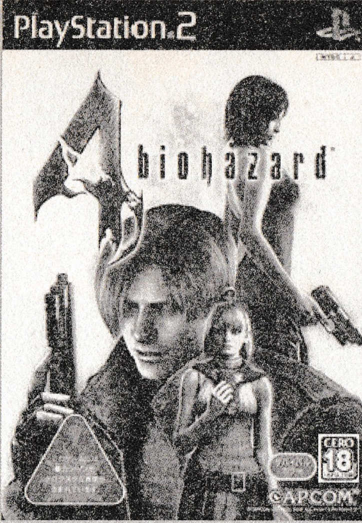


BIG BOSS与THE BOSS的关系……?

BIG BOSS是由THE BOSS一手抚养长大并培训出来的超级战士，两人之间有着非常深厚的感情。在MGS3的任务中BIG BOSS打倒了THE BOSS并获得了超越前者的称号。

生化危机4

biohazard 4



机 PS2 商 CAPCOM 类 AVG 价 390元（人民币）
文 荇菜 时 游戏用时75小时

公认的年度最完美游戏，甚至于有人评价这款游戏已经跨越了一个游戏时代，CAPCOM在动作惊悚游戏的发展方向上找到了真正的突破口，让陈旧的经典系列焕发了青春。

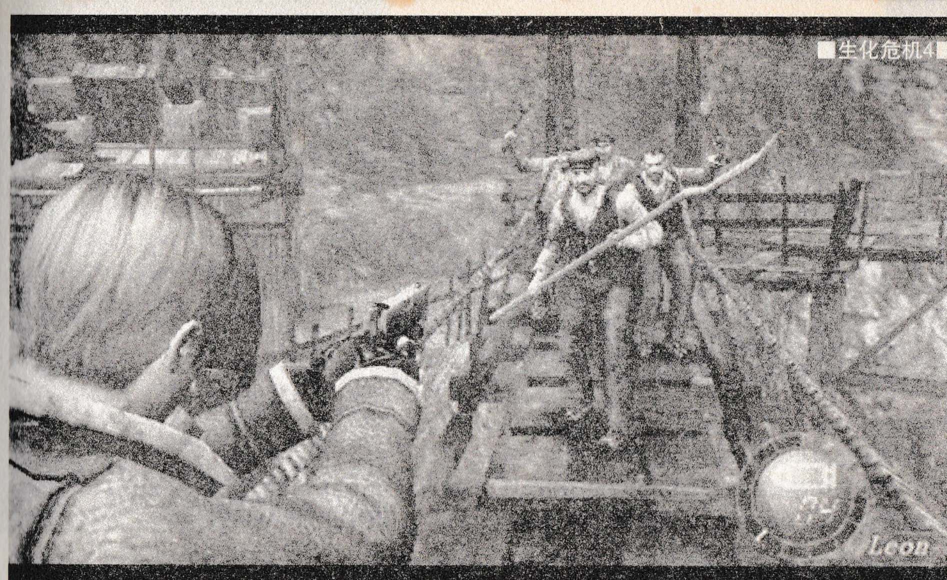
这年头，很多事情都不能太当真。被厂商“忽悠”了几次之后，就算再铁杆的fans也难免多长了个心眼。所以，当三上真司信誓旦旦地说“假如‘生化4’移植，就把我脑袋砍下来！”的时候，我们都选择了一笑置之。而那句“不要被《生化4》吓得尿裤子哦！”的豪言，其实谁心里都明白，与其说他是在吓唬大家，倒不如说他是在给自己壮胆。事实是明摆着的，尽管有着辉煌的过去，但是《生化危机》系列从二代以后就在走下坡路这一点确凿无疑。而CAPCOM出尔反尔，将“独占”的作品一而再再而三地移植、复刻，也不是什么新鲜事儿了。在BH4发售之前，尽管它还拥有颇高的人气，在玩家期待排行榜上经常占据前几名的位置，但是大多数人对它的关注恐怕只是出于“习惯”使然：既然1、2、3、0代都这么玩下来了，出了4代自然也要去尝试一下，至少也要把这个前后延续了十年的故事从头到尾看个完整。至于游戏的品质到底如何，倒似乎已经不再重要了——反正每个人心里都已经做好了最坏的准备。后来的结果大家已经知道了，三上确实说了谎，上面提到的两句话最后都沦为了笑谈：在NGC版发售前一个月CAPCOM“悍然”宣布PS2版将在9个月后推出，给自己“背信弃义”的行为又添上了一笔，也让人唏嘘业界的风云变幻。至于有没有人被BH4吓得尿裤子？根据常理来推断应该不可能——你能被《咒怨》吓住，但你能被《终结者》吓住么？

完美之痛

不过BH4并没有因为三上的那两句谎话而遭到人们的唾弃。相反，它成为了2005年最受好评的游戏之一（甚至可以把“之一”两个字去掉，相信不会有太多人反对）。几乎每个人在尝试它之后都大跌眼镜并且不由自主地惊呼：原来“生化”也可以这么做！完全3D的视角、类似于FPS游戏的操作方式、大大增强的动作要素等等，使得你很难再把它看成“生化”系列的延续。过于偏激的fans可能会认为“这已经不再是生化了！”，可是无论如何你都不得不承认，它所带给你的震撼是无与伦比的。在BH4发售之初，当笔者评论这个游戏时，就毫不犹豫地使用了“革命”这个词来表达心中的激动,而相信与笔者有同样感觉的人绝对不在少数。

强化动作性，抛弃恐怖感，这是BH4呈现给我们的表象之一。如果对它进一步地剖析，我们也许可以从中隐约捉摸到一条制作脉络：这个在诞生之初以“Survivor Horror”（生存恐怖）作为卖点的游戏,经过了将近十年的发展之后，却发现自身的表现形式已经很难再体现恐怖要素了。人们现在更多的是把“生化”当成一个动作游戏，而非冒险游戏、恐怖游戏来玩。甚至因为之前的各代难度普遍偏低,还被人们戏称为“僵尸猎杀游戏”。在这样的局面下，到底是改变游戏形式以重新塑造恐怖感呢，还是干脆就把它做成一个动作游戏？制作者选择了后一条道路。而既然要加强动作要素，传统的视角设置和操作方式又成为了瓶颈。因此，新视角系统、新操作方式的出现也就是顺理成章的事情了。

然而仔细想一下，BH4真的是一个“革命”的作品吗？也许并不是这么回事。深入游戏下去我们就会发现：BH4中几乎没有任何真正全新的原创要素，



但它却是将“动作冒险”这种游戏类型中的各种因子做到登峰造极的一部作品。游戏推出到现在已经有不短的日子，各种评论文章想必大家也已经见到了不少，因此笔者不打算在这里再对它做一个全面的论述，只想举出几个在游戏中随处可见但是也许大家并没有注意到的小例子：其一是手枪在BH4中的作用。在以往的各代作品中，一旦后期取得更为强力的武器之后手枪便再也没有用武之地，而在BH4中手枪的效力则一直贯穿始终。一是因为游戏中隐含的程序系统能够根据你的进行情况来调整掉落弹药的几率，使得你手中持有的弹药数量一直保持在一个“刚刚够用、稍显紧张”的水平上，因此手枪也就不能轻易抛弃；二是因为在游戏中对付各种敌人时都有很明确的战术性和针对性，只要找准了方法，手枪同样可以发挥巨大的威力。就像面对大批“村民”系的敌人的情况下，散弹枪未必就比用手枪攻击敌人头部然后施展足踢技的方式更好用。这个例子中体现了游戏中各种武器性能之间的完美平衡性，如果没有制作者对全局的良好把握，是很难做到这一点的。而另外一个例子是游戏的中后段，当玩家经过了城堡大厅、地下通道、岩洞等连续数场狂风暴雨式的高难度场景之后，从地洞中爬出来时居然又碰到了一群相当初级的敌人，难度骤然下降。玩家的身份在这里忽然发生了变化：从之前面对超强力敌人时的“被虐者”，一下子颠覆成“强势者”，可以享受一下肆意“虐待”弱小敌人的快感，几乎已经快要绷断的神经也为之松弛。这里则表现了制作者在游戏节奏控制方面的深厚功底：在一番令人窒息的恶斗之后让你暂时轻松一下，同时又隐隐暗示着你这里是“暴风雨之前的沉寂”。而如果跳过这段较为轻松的流程，直接将之后难度再次提升的“矿车狂飙”衔接到岩洞场景，反而起不到同样的效果。从游戏中诸多同类例子中，我们所看到的是CAPCOM多年以来制作动作游戏的沉积与爆发，是CAPCOM制作理念发挥到最淋漓尽致的一部集大成之作。

本来事情到这里已经可以画上了一个相当完美的句号，但是PS2版BH4的出现又让fans们小小地心痛了一把。只有最天真的人才会认为PS2版是在NGC版制作完成之后才重新制作的，种种蛛丝马迹一再证明了这两个版本根本就是一同制作完成，只是出于商业方面的考虑才硬生生地被分割开来。很多NGC版中没有解开的剧情谜团，在PS2版中得到了解释；NGC中的很多细节，也在PS2中找到了对应的环节（例如在Leon流程下，有很多根本无法进入的地形中却摆放着宝箱、木桶，令人颇为费解；等到PS2版才知道那是对应Ada流程的）。然而，PS2的硬件机能终究无法和NGC相比，制作者不得不以牺牲显示帧数和画面效果的代价来换取移植。对于NGC版来说，缺失的是Ada部分的剧情；对于PS2版来说，缺失的是一流的画面效果和更为舒适的操作，两者都并非完美。也许，艺术和商业原本就是矛盾的，而在这对矛盾中，BH4最后留给我们的是无法弥补的完美之痛吧。

《生化危机》美版名称的由来

《生化危机》系列日版名称是BIOHAZARD，而美版则改成了RESIDENT EVIL，这是因为在欧美地区BIOHAZARD这个名字已经被一支乐队注册了！

新鬼武者 噩梦黎明
Onimusha DAWN OF DREAMS

机PS2 商CAPCOM 类ACT 价380元（人民币）
文WUPENG 时游戏用时100小时

出色的从者系统，全新的画面感觉，震撼的音效配乐，一切构成了全新的鬼武者游戏。CAPCOM在三代上摔的一个小跟头让他彻底清醒过来，全新作品确实带来全新感受。

随织田信长于本能寺的彻底落败而宣告结束的信长三部曲，似乎预示着《鬼武者》（简称《鬼》）这一系列的完结。然而，以盈利为根本的CAPCOM，又怎肯舍弃这一为大众所接受的品牌。于是，伴随着人们对《鬼3》结局那段秀吉统一日本之后的猜测，《新鬼武者》（简称《新鬼》）赫然出现在2005年的E3大展！

《新鬼》的副标题之所以选用漫画三部曲中的"DAWN OF DREAM"，也双关的意指第二开发部为洗《鬼3》大败之辱，誓为该系列谋求新出路的决心。

一五九六年（文禄六年）六月二十九日，在丰臣秀吉的统治下仅仅维持了十四年和平的日本，再次面临危机。当日，天空中再次出现闪亮的妖星，秀吉也随之异变。接踵而来的，还有各地的灾荒，以及再次破印而出的幻魔。

一五九八年（庆长三年），就在人们处在水深火热之中的时候，秀吉却开始了自己的不光彩活动。与此同时，一位手持双刃并有着灰烬的苍鬼之名的年轻武者结城秀康，和他的同伴们，为了和平的再次来临，与各地幻魔展开了激烈战斗。

从人物和场景的建模，以及画面的表现来看，本作是使用《鬼3》的引擎制作！色彩、光影和表情等方面的表现，均因技术上的成熟而超越《鬼3》。发动"鬼战术"和"一闪"时延迟了几帧，这也很好的辅助增强了演出效果和砍杀的实体感。但，为更真实地表现战斗而存在的近视点所带来的视角问题有增无减。虽然可以自由转换镜头，但不时出现的只闻其声，未见其人，或是敌方"战友间的掩护"之类的视角问题，着实让人不爽。实在是遗憾呐。

既然叫《新鬼》，那么玩家自然会对其新在哪里产生无比的好奇！笔者认为，这些新要素的优、缺点，在很大程度上将影响这次系列革新的成败。

首先，当然是因资金问题而取消了一贯的明星主角炒作，取而代之的是完全陌生的原创形象。虽然遗憾，但仔细想想，外在包装虽能为游戏赢得目光，但绝非成功之本。一直以来的高品质赢得的口碑所产生的号召力是巨大的！几个角色也确实做到了特色鲜明。何况还有作为补偿而邀请的日本流行天后滨崎步的献声。CAPCOM的诚意可见一斑。

其次，游戏采用章节制的流程方式。使宏大且交错的剧情能够条理清晰的意图很明显，实际攻关来看也是比较出色的。但过场稍显僵硬和突兀，使得整体衔接上出现一些瑕疵！不过，不影响整体剧情的精彩。顺便一提，去过的地方还可以通过"破魔阵"回去。

再次，将《鬼2》的多人系统提升到了新的高度。游戏引入了"跟随"系统，使用两名角色同时攻关。玩家可以指挥跟随的同伴采取"强攻"、"跟随"、"待机"或"特殊"等行动，必要的时候变换操作角色。这不仅为成功引入"合体鬼战术"和"协力一闪"等新的攻击技能作准备，还使得战斗变得更加多样和灵活！比如主角配合阿初，可以让主角"待机"来吸引憨厚的幻魔，阿处躲在远处尽情攻击。或是对阵第六话的岛左近时，可以利用对方找不到背后的特性，让两名角色站在场地两端"待机"并不时互换，配合敌人AI不高，从而将其玩弄于之间。像这样的例子还有很多，全要拜新系统所赐。游戏的解谜也因"跟随"系统而变得丰富。柳生十兵卫茜，因其娇小的身材，可以通过"独木桥"和一些狭窄的洞穴；南光坊天海则可以超度亡灵，并获得关键道具；阿初擅长热兵器并拥有绳枪，可以破坏一些被幻魔封印的门和通过长距离的障碍；俗称拳套的罗伯特，凭借天生神力，可以推动巨石来开路，并可强行破坏坚硬的铁门。需要换人的地方，都会很人性的安排一块"破魔镜"。但不得不说，这样的解谜方式开始会比较有新意，而随着对游戏的逐渐深入，玩家要数度重复着类似的操作，难免心生厌倦。有些谜题也很牵强，比如面前不到一人高的台子，硬是要换同伴帮忙放梯子才能上去……让人感觉极其不自然。直接摆好梯子或是干脆增加台子高度，可能在感觉上会好些吧……类似情况还是比较多的，相信有同感的玩家不在少数。当然，通过"破魔阵"回到之前有解不开谜题的地方，使用相应人物去解谜并获得好东西的探索趣味还是不能忽视的。

号称让更多人享受到系列的招牌动作"一闪"魅力的本作，在"普通一闪"、"连锁一闪"、"弹一闪"和"避一闪"这三种传统招数的基础上，新增了配合足踢发动的"崩一闪"、鬼战术之后发动的"鬼一闪"以及二人配合发动的"协力一闪"。其中尤以"鬼一闪"最为实用，只要有足够的鬼力，能发动鬼战术的武器，能够支撑一级鬼战术的可闪敌人，按下三角之后尽情地连按方块即可。作为高风险高回报而存在的"一闪"，"鬼一闪"和"普通一闪"的威力肯定是没得比！喜欢挑战的老手们，则可以尽情享受"普通一闪"带来的快感。不过，作为系列老玩家的笔者，似乎感觉到了本作的"普通一闪"要略难于前两作。

与其说是ACT，笔者更愿意将本作当成一款A·RPG。经验值、升级、技能点、习得新技能、五花八门且作用各异的装备、购买等等……无不体现本作RPG化的趋势！杀敌可以获得相应数量的经验值，积累一定经验值后即可提升段位，同时提升的还有体力、鬼力和心力。除此之外，还会获得一格技能点，用来提升如攻防、一闪之类的能力或技能，部分技能在足够高的时候还会衍生新的技能出来。各式各样的指环及首饰，也是强化自身的有力因素。如加攻、防或是减少鬼力消耗等……而以往作品中习惯性的以"三要素"形式出现的武器，在本作中的种类可谓惊人。如果是第一遍，为用有限的红魂该升级谁的武器，升级哪把武器而发愁将是肯定的了。了解劲敌的特性，对相应武器重点打造就显得尤为重要了。比如第五话最后的巨大幻魔，用平时看似笨拙无用的"黑斩刀"却能很有效地对其造成巨大伤害。以往基本等同于贵重品的"X石"，也可以在蓑屋买到。笔者为此却有种莫名的失落感……

类似《恶魔猎人》系列中"SECERT MISSION"的"鬼武侠"则可以激发玩家重复挑战的欲望，算是比较成功的借鉴。另外，笔者不怎么喜欢"鬼特典"与指定品牌手机进行联动才能开启的做法，有点"商业牺牲品"的味道。

最后的最后，对于以往让我追着玩的"魔空空间"完全成为拖延时间和游戏流程的鸡肋而感到无比惋惜。场景重复倒也没什么，因为历代如此。但敌人的数量和防御，尤其是后几十层的杀了一波刷一波，确实很容易让人恼火。只要你有足够的回复道具，那么在这个混乱到无法谈论技术的地方依旧吃香喝辣。直至遇到传说中的强制GAME OVER的BUG，如果还是冲到最后几层，欲哭无泪大概就是这样的吧……估计拿了东西后，也没多少人愿意再碰它吧。

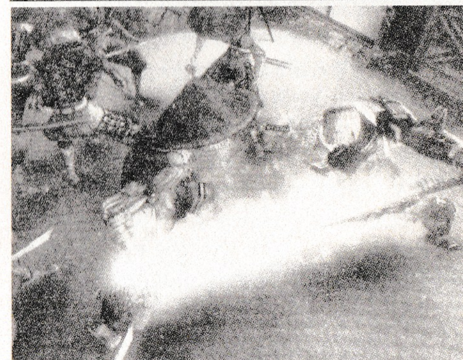
尽管有这样那样的不足，但这次的《新鬼》还是非常出色的。几近被《鬼3》拉下水的该系列，在制作人的手中能这样脱胎换骨，不服的确不行。

再次怀着对CAPCOM深深的敬意度过了一个愉快的春节。各位呢？

历史上的结城秀康

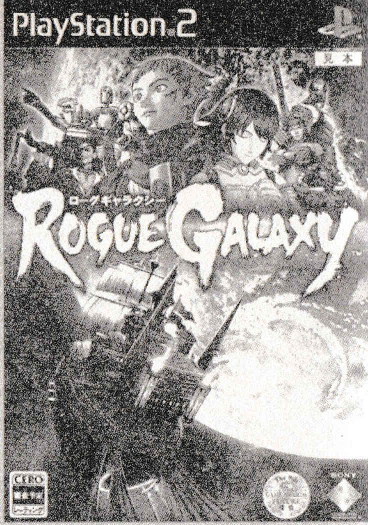
结城秀康是德川家康与婢女所生的儿子，在德川家地位低下，从小被送给丰臣秀吉当养子（其实也就是人质）。不过秀吉对他倒是非常喜爱，并让他继承了结城这个名门。





星际游侠
ROGUE GALAXY

机 PS2 商 SCEI 类 RPG 价 330元（人民币）
文 michine 时 游戏用时52小时以上



在经过DQ8的洗礼后，LEVEL-5已经脱胎换骨，成长为日本最有影响力的实力派软件开发公司，而这款游戏正是其集结全力的强势一击。这是一款必须保留的RPG作品。

对于这款游戏，我们有着太多太多想要说的话。

RG是一个优点和缺点都十分突出的游戏，也就是一上手，您会感觉到这游戏确实有大家风范，无论是画面还是系统，都十分优秀，但是随着游戏的不断推进，随着对游戏的不断了解，您又会发现在它其中隐藏着的一些非常突出的问题，而就是这些问题，直接导致了RG或许是一个制作非常优良的游戏，但是却无法成为一款非常经典的游戏。很多不合理的设定在有意无意间断送了它通往经典的前程。

首先我们来谈谈剧情，剧情在游戏中的作用可大可小，但却是不可或缺的一个要素，虽然说一个剧情出色的游戏未必能成功，但是一个成功的游戏却绝对在剧情上有值得夸耀的地方。它不是一个充分条件，而是一个必要条件。RG在剧情的编写上并没有脱离传统日式RPG的套路，并且编剧在剧情的安排上也没有很好地将这冷饭炒好，虽然我们看到在游戏的结尾部分编剧希望能有一些突破，但毕竟为时已晚，不但没有能够挽回败局，反而有点狗尾续貂的感觉。

其次是人物，游戏中的人物是很重要的一个构成要素，尤其是RPG这样的游戏类型，人物的刻画，人物的冒险体验，人物之间的关系，在游戏中起着连接宏观的游戏背景和具体的游戏体验的重要作用。RPG是给玩家以游戏体验的游戏类型，借助游戏人物给玩家以不同的“生活经历”，游戏中的人物，就是玩家在游戏中的缩影。RG在人物刻画上，显然还有很长的路要走，还有很多的东西要学习。登场的人物虽然很多，但是之间缺乏自然的联系，人物之间更多的似乎只是被强行拉在一起的，这初看起来是对传统游戏中宿命观的一种改进，但是到了游戏的后期，男女主角还是不可避免地陷入了宿命论的调子之中。而对于其他同伴的描述，则更加语焉不详，更没有着力去刻画每个人的性格特点，也许是意识到了这一点，在游戏的末尾部分加入了对每个人物过去的描述，但是由于之前的铺垫作得太少，实际的效果也只是乏善可陈，聊胜于无。另外，RG还犯了一个不大不小的错误,它似乎在刻意回避感情戏的描写，虽然大家都知道男女主角最后在一起的结局实在很糟，但是假如一点感情戏也不加的话，也许会更糟，游戏之中其实有不少的情节都可以加以利用，以起到推波助澜的效果，不过游戏制作者从来都是点到为止，不再继续。着实令人觉得扫兴。当然，也不能说在游戏之中一点感情戏都没有，友情、爱情、亲情，在游戏中随处可见，每个人物其实都背负着很沉重的感情债，但是不知道是制作者故意不去发扬，还是确实缺乏驾御的能力，使得这些本来可以大肆煽情的桥段，并没有能真正起到烘托游戏整体感觉的效果，不得不说是一种遗憾。

再来谈谈游戏的系统，这个是本游戏的核心，也许制作者为了突出游戏本身的娱乐性而故意削弱了剧情等要素的原因，本作的内容显得非常丰富，也许LEVEL5本来的目的就是要制作一部重在参与而不在品味的游戏吧。首先是移动系统和战斗系统，这是RPG系统构成中的一个很重要的组成部分，而战斗系统的好坏，有时候直接影响到游戏是否好卖。LEVEL5不愧是拥有强大技术力的公司，它采取了不切换战斗场景，直接在移动地图上进行战斗的系统，无论是遇敌，战斗，还是战斗完结，毫无拖沓之感，读碟之迅速令人瞠目结舌。不过对于这个系统，我个人认为还是有改进的余地的。首先我觉得针对类似这样的战斗系统，有玩家提出的改进为敌人可见的遇敌类型的看法，应该是值得考虑的，不过我个人认为，在游戏整个系统不进行大幅度的调整和改进的情况下，遇敌方式应该不会有大的变化，因为本作中存在类似怪物图鉴的全讨伐系统，假如改为可见式的遇敌方式，则战斗频率会大幅度降低，而战斗方式也必然要变化为切换战斗画面的形式。原因很简单，制作者不会，也应该没有精力将数百种不同的敌人一个一个都制作在地图上供你进行选择战斗，并且由此也有可能会造成很多的问题来，从而导致游戏制作成本大幅度提升。再回到RG的战斗中来，它采用了时下比较流行的略带动作要素的战斗方式，我个人是比较欣赏这种战斗方式的，因为回合制毕竟已经是昨日黄花了，而越来越多的RPG选择了这种战斗形式，比较典型的代表就是NAMCO的传说系列和TRI-ACE负责制作的RPG。不过问题也因此而产生了，上述两家公司的战斗系统是基于切换战斗画面的形式，而RG则是不需要切换战斗画面的，因此场景地图就成为了一个不得不去进行考虑的因素，RG的场景地图制作精细复杂，充满了高低差和不同的布景，这一方面丰富了游戏画面，另一方面也成为了一种制约。相信玩过游戏的玩家一定都遇到过带有高低差的战斗，而正是在这时，往往会产生一些奇怪的现象，比如人物突然消失啦，敌人掉入深渊啦，敌人被火车拉走啦，敌人掉入水中无法进行攻击啦等等，而在遇到这些古怪的情况时，要么选择逃走，要么就硬着头皮用全体攻击的特技猛轰，除此之外别无他途。我就遇到过类似的情况，敌人是几条鱼，打着打着就被打到了水里，而在水中是无法进行攻击的，但是这些鱼又不愿意游回来送死，于是就卡在了那里，僵持了五分钟后，最终以我的逃亡而收场；还有一次，在玛丽格林星球对赏金首的一战，因为那个战斗场景主要是以水面为主，而BOSS又是浮游状态，结果我一顿乱枪打过去，BOSS被打到了水面上而不肯回来，而我又没办法到水里去打它，更倒霉的是枪的射程不足，打不到那BOSS，更不幸的是BOSS战是不允许逃走的……于是就出现了我方三人泡在水中游泳，BOSS在半空中僵着不动的情况……类似的战斗屡见不鲜，在觉得搞笑的同时，并没有对游戏本身有什么正面的作用。另外本作中敌人的设定也颇为奇怪，基本上是厉害的一直厉害，菜头的一直菜头，并不随着我方能力的上升而有什么特别的改变，尤其是在游戏后期和隐藏迷宫中出现的敌人，如果能力不足，很容易就会被全灭，即使你已经升到了LV99。并且敌人的攻击模式是你打你的，我打我的，经常的情况是在你杀得尽兴的同时，你会发现您控制的人物的HP已经所剩无几了，估计这也是本作的恢复品的恢复幅度都十分高的原因吧，没办法，道具栏里就允许带那么一点东西，效果再不好就没得玩了。还有就是武器和特技的使用，因为没有快捷键的设定，使得特技的使用比较麻烦，必须按出菜单后才能使用，而L1L2只是随机出现特技，对战斗本身没有什么战略性的帮助，更让人感到烦心的是武器的切换，因为本作中不少敌人都带有保护层，如果不用主角特殊枪进行破坏的话，你就是把手柄给敲烂了也不能伤它哪怕一点的血，而作为主角副武器的枪支，因为没有快捷的切换键设定，因此每次遇到这样的敌人，都要调出主菜单进行装备的换装，实在是麻烦至极，以至于在游戏的后期，我遇到这样的敌人后从来都是一逃了之，反正本作的逃跑成功率几乎是100%，只要你想跑，就没有跑不成的时候……

前面说了，RG这游戏优点很多，缺点也很多，比如下面这个。

迷宫大轰炸——RG中的迷宫也许不是最复杂的，但是绝对是最大的。之前靠迷宫吃饭的游戏也有不少，但是能把迷宫作到这种程度的，我倒还没有见过第二个游戏，在现在各大游戏开发商越来越削弱迷宫在RPG中的作用的同时，RG的迷宫可谓是达到了一个空前的高度，不但面积庞大，而且结构复杂，若不是有地图可以随时查询，真不知道这没完没了的迷宫究竟要转到什么时候才是个头，我甚至认为这游戏应该改名为《ROGUE LABYRINTH》比较好。从进入密林星球开始，这迷宫的威力便初露端倪，不过因为风景优美，所以也没觉得有多烦人，而在进入第四章后，这迷宫便开始发威了，在那昏暗的监狱之中，恐怕被那几只大蜘蛛压死的玩家应该不在少数吧……监狱的特点是你越是按照红色箭头所指的方向前进，就越是找不到出口，只有无视其指向，自己杀出一条路来，才能逃脱苦海。若说监狱只是开头的话，那第八章中双塔则是将迷宫进行曲推向了第一个高峰，双塔各有十层，道路崎岖复杂，看似相差无几，实际分布各不相同，而且互相连通，里面的敌人也各个身手不凡，若是能熬过此关，则后面就是柳暗花明又一村了。游戏后期的迷宫虽然不复杂，但是距离十分遥远，敌人的能力也强得惊人（本作的特点就是BOSS战不会死，杂兵战经常死，阎王好见，小鬼难拿），幸好LEVEL5算是有点人性，传送记录点星罗棋布，假如没有这些中继站的话，恐怕再有耐心的人也有坚持不下去的时候吧。而最终的隐藏迷宫，就是一个让人无法忍受的迷宫，足足100层的设定，厚道至极，也将迷宫组曲的旋律推向了最高峰，但是对转迷宫的玩家来说，就是一个噩梦了。因为中途不能离开，否则就要从头来过，因此我奉劝各位安排好游戏时间，不要因为转100层迷宫而把自己搞成神经衰弱。个人测算，修改为不遇敌后，转完100层迷宫大约需要三个半到四个小时，普通游戏的话，如果实力足够，大约需要8小时左右，而如果您是为了全讨伐而来的，那您就要做好在里面转上几十个小时的准备了……

《星际游侠》与Level 5

Level 5 最初为SCE开发的RPG游戏是《暗云》，在国内反应一般，海外版却大受欢迎，所以才有了《暗黑编年史》这部续集，而《星际游侠》已经是第三部作品了。

口袋妖怪不可思议迷宫

赤之救助队

ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队

机 GBA 商 任天堂 类 RPG 价 280元（人民币）

文 雪飞 时 游戏用时60小时



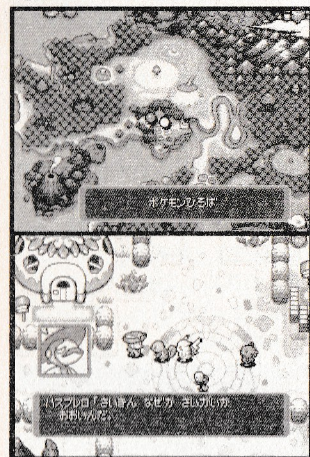


口袋妖怪与不可思议的迷宫结合在了一起，更加丰富的收集要素，更加有趣的地图系统，一切都使两者的结合看起来非常完美。口袋妖怪的版块扩张看来要继续下去了……

花开遍地的口袋妖怪

口袋妖怪系列在游戏市场上可以说是一支永不凋谢的常青树，并衍生出了大量的非主流作品，很多与口袋妖怪本不沾边的游戏中也出现了口袋妖怪的身影，这些非主流的作品虽然并不像正统口袋妖怪一样火遍全球，但也将口袋妖怪发扬光大，使喜欢动作类型、益智类型的玩家也能与口袋妖怪亲密接触，也许在不久的将来，玩家将会玩到一款战略版口袋妖怪。本作则是将口袋妖怪与不可思议迷宫相结合，同时登陆任天堂旗下的两款掌机。

大俗即是大雅

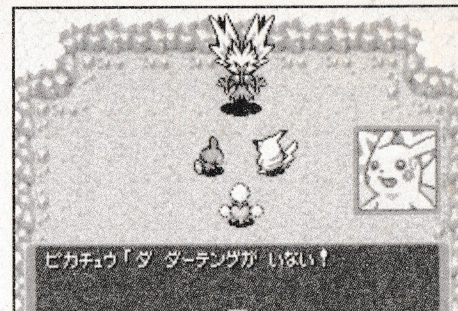


游戏的故事非常俗套，依然是英雄拯救世界，并没有别的深意，也没讲述出什么高深的人生哲理。对于很多玩家来说，本作的故事并不能说的上精彩，但本作的关键是完成这些故事的是口袋妖怪。口袋妖怪的形象便是可爱，甚至可以说有一些低龄化，游戏的故事恰恰是为了与口袋妖怪紧密结合，因此本作依然获得不错的评价。在现在的游戏市场上经常会玩到一些意味深长寓意深刻的作品，但这些作品中却很少有成功之作。虽然这些作品能带给玩家感触，能让玩家在游戏中学得很多人生的道理，但却会让玩家产生一点点压抑感，打穿整个游戏后甚至会产生强烈的失落感。而本作则不会给玩家带来这种感觉，简单轻松的故事玩家可以在游戏的开始便预测到结局，整个游戏过程中虽然会有些小小的故事起伏，但不会影响大局。游戏的系统相当简单，在战斗中玩家不需要选择烦琐的指令，只要控制住主人公的行进方向，在迷宫中寻找敌人攻击即可。但这简单的系统却值得玩味，比如说使用特技的选择，主人公可以装备的特技只有固定的几个，是选择使用攻击力强但使用次数较少的特技，还是选择使用次数多但攻击力低的特技，更为游戏增添了一定的多变性。这款游戏可以说为玩家带来的只是游戏的快乐，是一种简单的快乐，而这种快乐也许正是玩家所追求的。

借妖怪卖迷宫

在市场上已经出现了很多部迷宫作品，而主角却清一色的是其他游戏中的人气人物，陆行鸟、特鲁内克、口袋妖怪以及即将发售的史艾作品，全部无一例外。难道迷宫系列的未来只能建立在别的游戏成功基础上吗？难道就不能有一个因迷宫游戏而成名的人气人物吗？借用人气游戏的人物虽然可以很简单的占领市场，可以“借鸡下蛋”，不用费时费力的为主人公的人选发愁，为了利益厂商的这种做法无可厚非，更何况还可以为正统游戏宣传，正统原作的厂商也同时获利，可以达到双赢效果。但是迷宫却失去了自己的个性，没有代表着自己特色的主人公，永远要追着别的游戏跑，永远不能真正的开辟出自己的新天地。而且各部迷宫为主题的作品在操作和系统上都大同小异，差别之处只是为了配合主人公的细节变化，玩家能否真的一直只为了不同的主人公而将迷宫进行到底，恐怕谁也不敢说会！





随机迷宫自动生成

迷宫系列的特色之一，更体现出迷宫游戏的变化性。本作中的迷宫数量虽然多的惊人，而且每次进入的迷宫都是随机生成的新迷宫，但每次进入时却没有本质的变化，变化的只不过是迷宫的地图。而各个迷宫之间的差别则更小，仅仅是层数、场景和出现的怪物略有不同。玩家要在长时间内不断进入类似的迷宫挑战，难免会产生厌恶感。在游戏的后期出现的迷宫经常是99层的大迷宫，而且敌人的能力也很高，玩家稍微一不注意便会战死，这样一来则更需要玩家努力的练级才能顺利的过关。但是在几乎相同的场景中长时间重复简单的操作，更会把玩家主动的游戏转化成为被动的游戏，逐渐成为为游戏而游戏，大大削弱了游戏的快乐感。也许有一部分玩家喜欢这种游戏方式，但个人认为这只是少数，而这部分玩家在游戏到一定程度后，也会对重复单调的过程产生反感。如果厂商在制作时，不是盲目地追求让玩家被动的长时间游戏，而是把游戏的时间真正完全交到玩家手里，让玩家发自内心的去感受游戏。游戏的变化也要从多个方面求变，不是用简单的改变地图来实现。虽然在游戏中主人公特技的觉醒、抓宠的设定以及道具的收集都制作得相当精致，但这些优点并不能掩盖住长时间游戏产生的枯燥感。

“不能信任”的亲密伙伴

玩家在游戏的最初便可以为自己选择一名口袋妖怪作为搭档，在游戏的剧情中，它会不断地鼓励和帮助玩家，可以说是玩家最亲密的朋友。但是在战斗中，搭档的AI则低的可怜，经常在自己身负重伤的时候也坚持战斗，不肯吃掉特意为他准备的药品。虽然可以理解为搭档勇猛善战，但由于搭档丧生也会直接导致玩家的游戏失败，因此这样的AI为玩家增添了游戏难度。玩家必须在紧张的战斗中随时关注搭档的体力。更可怕的是在迷宫移动中如果稍有不慎，搭档会被传送到迷宫的其他位置，与玩家分散行动，在后期的迷宫中，在搭档低AI得支持下，玩家多半需要重新游戏。这样一来则浪费了剧情中对搭档的描写，对玩家来说搭档并不是战斗的亲密伙伴，而是一个包袱，甚至会产生杀死搭档的欲望。假设剧情中的搭档与战斗中的搭档不脱节，搭档可以在战斗中发挥自己的作用，甚至可以在战斗中舍身营救玩家，那样的搭档恐怕会比现在的搭档更有用更让玩家喜爱。

不可思议迷宫指的是什么？

近年来流行的一类特殊角色扮演游戏，游戏中的主人公大多是其他游戏中曾经出现的人气角色，玩家控制他们在多变性迷宫中不断冒险解谜。

王国之心2
KINGDOM HEARTS 2

机PS2 商SQUAREENIX 类ARPG 价380元（人民币）
文圣光之翼 时游戏用时30小时



去年PS2上风头最劲的游戏之一，首发销量破百万速度之快，让人感叹SE明星加迪士尼的威力。严格来说，《王国之心2》是PS2平台上最好的动作RPG游戏，玩家绝不能错过。

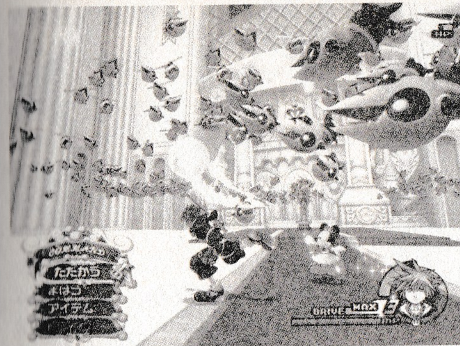
千呼万唤，距离前作3年，SE与迪斯尼联手打造的品牌大作《王国之心2》，终于坐着圣诞老人的浪漫鹿车送到了早已望眼欲穿的玩家手里. 国外媒体给出的令人咋舌的高分让所有对游戏素质抱有怀疑的人为之一振，绚烂无比的画面，天籁动听的音乐，深邃感人的剧情，乐趣无穷的玩法，丰富多彩的隐藏要素，以及那熟悉亲切的人物，这些令人欲罢不能的东东为我们展示出了一幅几近完美的画卷，so，在这个ARPG游戏已经不吃香的年代，KH2的确打了一个漂亮仗，多年的等待换来的真是一杯美妙的香槟酒。

现今这个世界是个眼球时代，画面是吸引玩家掏银子的第一要素，KH2在这方面可谓登峰造极，而且非常巧妙。在这个CG动画早已经不能当作画面主流的时代，如何有效地利用资源，也是考验厂商的一个课题。在KH2中我们看到的是，整个游戏，只有开场和结局这两段很有限的CG动画，通篇没有穿插一点动画，全部都是强大而逼真的即时演算配合适当的CG背景。在厂商神奇的演绎下，一个个各色各异的世界和人物展现在我们面前。黄昏镇美丽的夕阳，花木兰世界的古中国特色王宫，美人鱼世界的浪漫海底，加勒比海盗世界诡异的海岛，狮子王世界那一望无际的原野…….这些原作中的特色美景都被完美地还原了出来。印象最深的还是圣诞惊魂夜的场景，墓地上方悬挂着的一轮皎洁硕大的月亮，配合墓地那昏暗的气氛，时刻透露出一股"惊魂"的感觉. 人物表情也很到位，近距离建模做得很出色，人物的喜笑怒骂、欢乐、悲伤，惟妙惟肖，非常传神，几乎可以和CG媲美了。

音乐方面没什么说的，基本都很符合相应的特色，每个世界都有自己独特的曲调，不知SE请了多少迪斯尼的作曲家……反正进入一个世界，还没用眼仔细看清楚，充满当地风格的音乐就第一时间传入耳中，比如阿拉丁世界，阿拉伯风格浓厚的曲子让我们犹如自己到了中东伊斯兰世界，配合那些宽松裤子小毡帽的阿拉伯人，还真是身临其境。美人鱼的演唱会可算是游戏音乐的最大亮点，分段演出的这场音乐会几乎贯穿了全篇，声优们的倾情演唱让人不能不佩服其诚意，结合战斗的那幕更是颇有"可曾记起爱"的味道。BOSS战的音乐也都很紧张刺激，尤其是与13机关的那几个人的火并，充满动感的音乐让人热血沸腾。不知本作的OST有了没有,有机会的话一定要找来仔细地品味一下。

吸引第一眼光的东东都已经具备了，游戏的核心——系统和各种要素也随着游戏的进行而逐渐展露了出来。道具，武器装备，魔法技能的习得……这些RPG基本的要素一个都不缺，还有特色的换装变身、召唤、合体技、连续技.....由此衍生出的一大堆玩法简直让人目不暇接，乐此不彼.

变身系统在本作相当拉风，依靠战斗来积攒变身槽，达到要求即可变成另一种服装，战斗力大幅向上，虽然有时间限制，但运用合理可以在关键时刻起到关键作用。几种服装也各有特色，红装出现时间早，攻击范围大，对付成群的杂兵不成问题，蓝装虽然很多人说鸡肋，但对付远处敌人配合魔法连射也能收到奇效，黄装的二刀流对强力BOSS的杀伤力不容小视……不过缺点也是明显的，最强的白装出现条件太苛刻，需要红蓝黄三种变身等级全满才有一定几率出现，这问题就来了，练级，好吧，练就是了，可这蓝装适用范围实在太小，平时用处不大但也要练，为了出白装玩家们不得不去硬着头皮去枯燥地练级，要不是有BUG简易练变身法，估



计为这个暴走的大有人在……还有那个莫名的黑色变身，不管变哪种服装都有几率出现，索拉像无心一样在地上爬来爬去……耍酷是真的，可不能用魔法和道具，没有经验值，也不能随意变回来，初期新鲜一下也就罢了，可后期BOSS战突然来这么一下就……估计被这个冤死的玩家绝对不在少数……总之这个变身系统很有特色，但还有待改进。

合体技方面比较华丽，索拉和每个世界的主角都有一套合作的必杀技，多是乱舞型的，攻击力不小，代价是消耗全部的MP，因为MP可以随着物理攻击而回复，倒不是什么问题，实用度还是比较高的。至于召唤就没什么感觉了，因为也要像变身一样每种都去练才能发挥价值，嫌麻烦的人就干脆无视掉了，要是追究完美的话就得经常召唤出来玩玩喽。

既然是ARPG，那打斗手感当然是很重要的。本作的物理攻击基本上是靠圆圈键连打形成连续技，依靠装备技能提升段数和威力，再结合一些左摇杆和方块键来组成华丽实用的一连串组合连技，还有空中连技，上手容易，任何人都能体验到爽快的战斗。另外不能不提的是本作战斗加入了很多三角键的特殊攻击,大多是针对特定敌人的特定攻击，例如对那种经常出现的球型胖子，防御力很高，正面攻击无效，而绕到背后将其打浮空后接一个三角击飞可对其造成非常大的伤害。又如那场著名的千人战，满屏的无心排山倒海地压过来，在高难度下如果不依靠三角键的特殊攻击，相信很难撑过去，这场犹如无双战场似的1VS1000会告诉你，硬拼是行不通的。这个系统的加入，和那随处可见的花样迷你游戏一样，大大丰富了游戏的策略性和趣味性.

说到迷你游戏，想想数量真是惊人，而且种类繁多，花样百出，随时穿插在游戏进行中，有时一不小心还真反应不过来呢。最常见的当然就是积木船射击游戏了，去每个世界至少要玩一次，过了后还可以再挑战，最后还有BOSS.....加上一堆五花八门的船改造升级和设计图什么的，这个小游戏拿出来单做一个游戏都够了。还有带有迷你游戏风格的各类BOSS战，如阿拉丁世界的最终BOSS，乘坐飞毯与BOSS周旋颇有空战游戏的味道。又如加勒比海盗的BOSS，要把BOSS掉出的882枚金币放回宝箱内才能攻击有效，掌握好时间差才能对BOSS造成最大的伤害……丰富多彩的玩法最大限度地提升了游戏的可玩性。

刚开始玩到KH2的时候很多人都奇怪，索拉呢？取而代之的是一个头型貌似克劳德的洛克萨斯。带着一脸疑惑玩了下去，和塞法较劲PK，为买车票辛苦地打工赚钱，寻找所谓的七之不可思议，赢得斗技冠军后与伙伴们坐在夕阳下吃冰激凌……这是什么？这不就是我们身边普通而又快乐的生活吗？没有英雄，没有魔王，没有什么拯救世界，有的只是最温馨的生活。而与娜米娜的相遇，和13机关的老友阿克塞的重逢，都在时刻提醒着我们，这只是一个虚幻的世界，到最后，洛克萨斯不得不一步步地迈向那个早已定好的结局……

"索拉，我好羡慕你……"

"我的暑假，已经结束了……。"

索拉醒来了，洛克萨斯呢？尽管唐老鸭和果菲高兴地和索拉有说有笑，可我们一点也高兴不起来，都期望着以后能再看见洛克萨斯，这个陪伴我们六天的好朋友……。

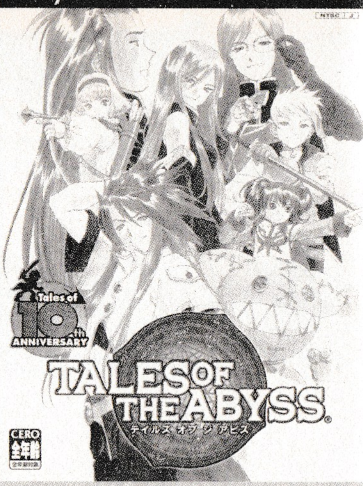
随着剧情的推进，一个个世界的故事展现在我们面前，为花木兰身为女性为父从军而自豪，为奥隆化做幻光虫消失而再次伤感，为蒸汽船的黑白画面而怀念往昔，为辛巴成长为——名真正的狮王而欣慰，为和FF英雄们并肩作战而热血沸腾……一个又一个场面感动着我们的心灵，直到最后，索拉一直寻找的好友利库那曲折的经历让我们为之动容，还有,那个一直让人牵挂的少年－洛克萨斯与娜米娜的再次重逢，带着一丝伤感，一丝无奈……最后的最后，随着那悠长的最终BOSS战结束，索拉、利库、凯莉三位好朋友再次回到那座世外桃源般的小岛，一切都结束了. 然而，王样传来的信又聚集了三个好友的目光，似乎在预示着未来的传奇故事……？

3年，SE和迪斯尼带给我们的是一个如此传奇的作品，在这个大作、神作满天飞的年代，能玩到这样一款内容丰富且不失特色的用心之作，实乃三生有幸。这款作品中，我看到了创新，看到了感动，看到了制作人的心灵，也许像这样的一款作品，才能让人真正为之陶醉。最后让我们无限期待续作的来临吧，为了那份感动，我情愿再等3年。

《王国之心》中的迪斯尼人物

在《王国之心》中，除了迪斯尼历代优秀动画电影中的角色之外，在2代里还加入了一些电影里的人物。如《加勒比海盗》中的杰克·斯派罗和《电子争霸战》中的角色。

深渊传说
TALES OF THE ABYSS



机PS2 商NAMCO 类RPG 价410元（人民币）
时游戏用时60小时

传说系列十周年纪念作品，剧情长度创造了系列之最，再次起用藤岛康介的人设使玩家再次找到了当年遇到第一作时的感觉。如果可以通读懂剧情的话，绝对会被深深打动。

前言

当玩家们还在翘首以盼《悠远传说》发售之际，NAMCO却闪电公布了《深渊传说》的消息，在距上作《复活传说》不过9个月时间后，在相隔不到3个月的时间里连续推出2款PS2版的传说新作，让人不禁对游戏的品质发出了质疑。慢工才能出细活，“传说是否量产化”煞时成了玩家们纷纷议论的话题。而《复活传说》这个颇具争议的作品也让这些猜疑进一步加深。传说系列是否在走下坡路？12月15日——传说系列诞生10周年之际，NAMCO给了我们这样的答案……

2D?3D

2D好还是3D好？从神乐到复活，从悠远再到深渊，似乎成为了传说饭们永恒的话题。2D风格，能表现绚丽的光影效果，能表现逼真的脸部表情特写,更重要的是代表了传统的日式风格，经历了PS上传说三部曲的玩家们对2D的传说更有着挥之不去的情愫。然而该来的总归要来，继FF、DQ和女神之后,传说也3D了……传统的线性战斗系统，在正常状况下的战斗就像推土机一样从左推到右，局部以多打少的战斗方式趋于简洁，当然难度设定要撇开不谈。而3D的战斗带来的不止是人物建模的改变，而是平面所不能比拟的空间感。从腹背受敌到四面受敌导致难度陡然而增，在战术和战略上也不得不摒弃传统而革新，从而提升了玩家的投入度。这次的深渊在神乐“ML-LMBS”的多线3D基础上进化成“FR-LMBS”全自由3D的战斗方式更是让战斗的变化性大大增加。如果神乐的含苞还是充斥着争议和怀疑的话，那么3D深渊的绽放，就让传说玩家们的视线没有移开过。

3D化会否导致战斗效果表现不足？众所周知，华丽爽快的战斗历来是传说系列最大的卖点。刀刀入肉的打击感、绚丽的魔法、帅气的招式、欲罢不能的连技、霸道的秘奥义，这些特色都在深渊里淋漓尽致地表现了出来。更可喜的是深渊传说在系统的进化上是下足了功夫，将神乐里颇受好评的EX. skill系统进化成了AD.skill，不仅增加了技能的饱满性，诸如2段跳，自由移动、防御反击、7段连打、奥义特技逆连等技也增加了战斗的趣味性，而与之相辅相成的C.CORE，更能让玩家自由的培养角色。说到角色属性的培养，在神乐传说里，您可曾为了成长率和换装而对称号的使用犹豫不决呢？（笑）这次架空了成长率功效的称号系统将会专职充当恶搞、特效和换装的角色。本作换装的恶搞性实在是让人咋舌，女仆、男侍，猫耳、水着……无一不体现出制作者的恶趣味。说到本作战斗上最大的亮点，自然非FOF派生莫属。当相同属性的阵法和技能发动时，就能派生出相应属性的FOF技能，在前期未成型战斗中也许会显得华而不实，但当玩到中后期随着系统和角色能力的丰富，此系统便会逐渐在战斗中扮演重要的角色。由于需要配合阵法的位置，玩家在战斗中的走位和术的种类选择以及施放时机等概念的形成，也大大提高了战斗的战略性，而发动成功的FOF技那直逼秘奥义的华丽程度更是令战斗赏心悦目。本作的秘奥义依然震撼，而设计上却一反以往传统，发动条件大大简化，让玩家能更多地使用秘奥，但是如此一来秘奥义是不是变得不那么“秘”了呢？NAMCO似乎也考虑到了这点，给多数角色都追加了第二套秘奥义，个别角色甚至有第三秘，如此一来也不失厚道。优秀的战斗伴随着不同的难度选择,玩家可以尽情地享受在战斗之中。对于系统和战斗而言，深渊无疑是非常成功的。



主角？主角

您没看错，第一个“主角”后面那是一个问号，相信也有部分玩家和笔者一个感觉吧。卢克.冯.法布雷——奇姆拉斯卡王国公爵之独子，优越的家庭环境，溺爱他的母亲和足不出户的生活方式造就了一个娇生惯养，懒散傲慢的纨绔子弟。这样的主角实在是让人大跌眼镜。随着剧情的展开，卢克又给了玩家们一些不大不小的“惊喜”，而最让玩家们瞠目结舌的就是——不会杀人。应该说是不愿意杀人？还是不习惯杀人？其实笔者也找不到合适的语句，总之我们的主角不杀人。顺理成章的事，却让他如此畏惧。剧本给了我们一个真实的主角，一个不热血，不是英雄的主角。咳咳，有必要再来一次：卢克——奇姆拉斯卡王国公爵之独子卢克.冯.法布雷的复制人，被软禁在家中七年之久，跟着师傅学剑和写日记是他惟一的课题，实际年纪7岁，人生经历和阅历为零。在游戏里那半年不到的时间里，他要面对自己是复制人的事实，他要承担因最信任的师傅欺骗自己造成的惨剧，他要承受同伴们不理解的冷漠，他还要完成拯救世界的旅行。剧本也给了我们一个复制的主角，一个不热血，却是英雄的主角。

好的剧情是由很多环节组成，人物的刻画和主题的表现是重中之重，本作无论在角色刻画和主题表现上都有着独到之处。两个卢克从被动接受对方的存在到证明自身存在再到认可对方存在的过程是本作剧情里最大的看点，与此同时身边的同伴是如何表现的呢？游戏中每个同伴都有自己的过去，凯的家仇、“废弃公主”娜塔莉亚、杰特大佐的过去、“内奸”阿尼丝、缇亚与她哥哥的牵绊、复制导师依昂等，在剧情里都能找到他们探求和寻找自身价值的过程，当然，其过程是充满疑惑也是刻骨铭心的。生存的意味？在那个存在着预言的世界里，“我为什么要出生，为了什么而存在于这个世界上呢？”这不仅仅是作为复制人的卢克要考虑的事，也是每个角色要寻找的答案，更是贯穿整个故事的主题。剧情的主线依然为拯救世界，虽然比较老套，但情节的演出极为动人。不仅留下了那一幕幕感人的桥段，一句句煽情的台词，一个个鲜活而跃然于纸上的人物，还留下了永远值得思考的主题。不完美的结局容易让人印象深刻，暧昧不明的结局更是让人寝食难安。宁静的星空下，伴随缇亚天籁般歌声出现的红发剑士，带着约定归来的红发剑士，是谁？相信多数玩家心里都有了自己的答案吧。

十年，十年

从SFC上的幻想到PS2上的深渊，传说走过了10个年头。于10周年纪念日发售这款游戏，其中的意义可见一斑。作为10周年纪念的游戏，深渊的品质被无论是NAMCO本社还是大众玩家都寄予了厚望。而游戏本身的素质也没有让人失望，甚至是到了让人惊喜的地步，无论是剧情，系统还是战斗上都实属上乘，音乐一如既往的保持了较高水准，主题曲《**カルマ**》节奏明快，歌词赋有内涵，而《mirros》、《sadness》等BGM也让人印象深刻，再加上异常丰富的隐藏要素，本作可堪称是集系列之大成的作品。正是有了10年的沉淀才有了如此优秀的“10周年之作”。然而，本作也正是被“10周年”所累而没有达到尽善尽美，为这个本可以完美传说平添了一些遗憾。为了如期在10周年纪念日12月15日发售，或多或少暴露出了赶工的痕迹和不足——原定的内容被删减，BUG，取消了怪物图鉴，一向体贴的菜单界面也奇怪的取消了新增道具显示，读盘时间稍许拖沓和频繁等等，都让饭死们惋惜不已。但瑕不掩瑜，深渊的进步和成功是有目共睹的，继深渊后怎样让传说系列更上一层楼就是NAMCO未来又一个10年里的课题了。在“神作”泛滥的今天，好游戏，自己会说话。

六神将的目的是什么？

本作的一大亮点是把反面人物刻画的鲜活生动，并不是简单的邪恶，本作反派的代表人物六神将则是因为各自受到不平等待遇，因此要用复制人取代人类。

塞伯拉斯的挽歌

最终幻想7

DIRGE OF CERSERUS ~ FINAL FANTASY 7

机 PS2 商 SQUAREENIX 类 战术谍报ACT 价 350元（人民币）
文 红丽 时 游戏用时25小时

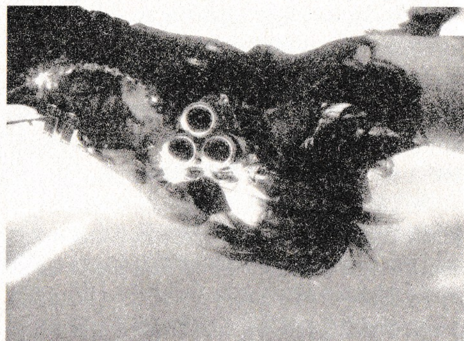


SQUAREENIX用一个FF7就创造了新的外传系列篇章，而这仅仅是个开头，我们在除了欣赏出色的CG，享受感动的剧情外，还应该看到未来SE会走出什么样的新路。

九年前的FFVII曾经为许多人带来难忘的感动，不少玩家都期盼着本作能够复刻在PS2上或者出外传形式的作品。随着艾丽丝（**エアリス**）、克劳德（**クラウド**）萨菲罗斯（**セフィロス**）在KH中的登场，这个希望逐渐在玩家心中复燃。不出所料，在几年后SE终于推出了它的后传《FFVII：DIRGE OF GERBERUS》，故事的时间设定在FFVII完结的三年后，主人公也换成了文森特（**ヴィンセント**），游戏的类型也由RPG转变成了A.RPG。由于早先发售的FFAC已经在fans中引起绝大的反响，所以本次的DC一经公布便引起广泛关注。

让众多fans等待多时的DC素质到底如何？这恐怕是个很难回答的问题，作为A.RPG，DC显然有些另类，虽然说RPG的要素一应俱全，但是单调的流程与几乎没有解谜的关卡设计让人想到的是闯关类游戏，而非一般意义上的RPG。用手柄玩过游戏的人恐怕都有这样的感觉——啊啊，这个游戏的视点怎么那么糟，操作怎么那么别扭，更别提那诡异的翻滚设定。的确，DC的操作问题的确不少，特别是对于用手柄操作的人来说，瞄准、取消瞄准、变身、格斗、跳跃、翻滚、射击，这么多动作靠PS2手柄上那区区几个键来完成的确让人很难习惯，而且默认手柄设置又非常古怪。但用鼠标键盘的人都纷纷表示DC是PS2上最出色的FPS游戏之一，而先前提到的操作与视点的毛病也几乎不存在，由于对应网络对战，所以系统比较偏向于鼠标键盘操作也无可厚非。不过就目前看到的反响而言，显然本作的定位明显有所偏差，看见A.RPG几个字的我们没理由会想到用键盘鼠标来开始游戏，但是如果用手柄进行的话，恶劣的视点与操作想必会给玩家留下深刻印象吧，这样一来，评价不高也是意料之中的事情了。不过游戏的内容还是挺丰富的，一来枪支种类比较多，魔石＋枪支的各种组合让人觉得很有趣，二来游戏版图比较大，探索乐趣多多。操作也比较丰富，除了阻击和一般的射击外，连拿着机关枪扫射都有，变身后的格斗加上三属性的魔法也是各有千秋，各种各样的小misson使游戏节奏也比较紧凑，不会出现漫无目的的瞎逛的感觉。武器升级系统也比较有新意，玩家可以根据自己的喜好决定自己钟爱的枪支的升级方向，本作的金钱比较紧张，过关中的评价point换算只能在金钱和EXP中二选一的设定也比较合理。







撇开毁誉参半的操作来说，DC的缺点也同样明显了，隐藏要素看似丰富，但实际上几乎都是收集剧情过场的片断与隐藏CG，二周目没有任何东西可以继承，也没有任何新增加的要素，选择HARD难度也没有什么变化，这样的设计不禁让人怀疑SE出品这个游戏其实只是为了涮fans的吧。

另外，过场太过频繁也是让人诟病的地方之一，这个问题从PS2上的《保镖》就开始了，拿第一个misson来说吧，救个人都要播片，游戏的连贯性支离破碎，特别是玩的正起劲的时候来段播片特别容易让人无名火起。虽说大小过场都是为了烘托剧情，但事实证明无节制的运用只会适得其反而已，而且文森特过多的、不分场合的耍帅让人有些反感。

《塞伯拉斯的挽歌》与其说是游戏，不如说是一部“游戏互动电影”比较合适。玩家们在游戏中扮演的是杀敌耍酷的文森特，但是在更多的时间内却在充当即时演算动画观众的角色。FF7DC的动画几乎达到了PS2即时演算机能的极限，大概今后的PS3更适合这样的游戏。

虽说游戏有不少瑕疵，但相信大部分人跟我一样看见克劳德、蒂珐（TIFA）、尤菲这些久违的同伴的时候，对于系统的抱怨早就烟消云散了，剩下的只有九年之后再会的感动而已了吧？

至于剧情，说实话看见宝条出现的时候有些失望，从AC到DC，SE终究还是逃不出老套路，怀有露克蕾西亚（**ルクレツィア**）的片断的谢露库（**シェルク**）与DC中的萨菲罗斯的思念体简直是换汤不换药。而隐藏CG中，G的出现则让人怀疑AC以后是否会作为一个独立的系列继续下去。看见结局的时候还是被感动了下，看着绿意盎然的星球，久违的同伴们露出欢乐的微笑。特别是看见夏露雅（**シャルア**）躺在装置里沐浴在柔和的阳光下的时候，还有就是一直以来活在内疚中的文森特终于走出了阴影，当永远脸色阴郁的他面露柔色时，坐在电视机前的笔者的脸上也不禁露出笑容，不过这笑容在维持了几秒之后立刻消失，没想到自己最中意的角色居然变成了LOLI控，我要控诉SE！！笑……说到底，DC可以说是商业化下的产物，剧情也有些牵强，说是狗尾续貂也未尝不可，不过对于fans来说，这一切都不重要吧，毕竟FFVII已经成为了大家心中美好的回忆，随着时间的流逝，它不会逐渐黯淡，只会散发出更璀璨的光芒。

最后给所有玩DC的朋友一个意见：用手柄的就玩easy吧，记得先去训练模式熟悉一下操作，免得由于操作不习惯而先入为主的对游戏有所偏见。本作是FPS，不要把它当做A.RPG来玩，也别把DC与DMC之类的游戏去比较。真的抛开一开始由于使用手柄而带来的恶劣感的话，DC的素质还是对得起FF这块牌子的。

塞伯拉斯指的是什么？

“塞伯拉斯”是英语单词Cerberus的音译，意思是希腊神话中地狱里的三头犬。但是日语却称之为ゲルベロス，是因为日语词是直接从希腊语中音译来的。

龙如

龙が如く

机PS2 商SEGA 类ACT 价440元（人民币）
文WUPENG 时游戏用时100小时以上



一个优秀的黑社会游戏应该是什么样子？绝不应该是GTA那样单纯的暴力动作游戏，江湖道义和行侠仗义是更多人愿意看到的。SEGA的硬派在本作中找回了感觉，玩家自然开心。

年末如潮的大作，几近冲散了这款名不见经传的作品在人们心中本就不算深刻的印象。

当真正上手去玩的时候，正像SEGA预料外的首周13W热卖那样，这款“非大作”着实的让人眼前一亮。

本作不是第一款极道题材的游戏，但却是异常出色的一款。

人称“藤堂之龙”，隶属东城会最强堂岛组的主角桐生一马（以后简称桐生），在10年前的一次帮派暗杀中，出于对挚友锦山彰的义气和心爱之人由美的爱护，一人顶替刺杀组长的罪孽，领受了10年的铁窗生活！倒叙的方式，出色地将看似老套的开头交代个清楚。

SEGA的游戏一向以粗犷见称，但粗犷而不粗糙的风格却为众人称道。

主要人物出场时，配合庄重背景音的近部特写，可谓不遗余力的烘托帮派气氛。玩家的代入感也随之增强！

桐生出狱后，站在夜幕下的神室町街头，再次面对繁华景象时，其内心是微妙的。早前一些看似无关紧要的点缀，如街头的喧哗、三两成伙的行人、人头攒动的各式店面等…… 无不反衬出桐生内心的孤独。而火星的发现手机已成为大众品这样的细节，则更使得玩家对桐生这10年的虚度感到惋惜，也同时对其产生深切的同情。如果玩家就是桐生本人，我想绝大多数会选择前往好友丽奈的小夜酒吧，那间10年前曾经带给桐生无限欢乐的酒吧。然而，现在去不了的事实也摆在了面前。如此，玩家也就怀着对桐生的无限同情和关注，被一步步的“骗”入剧情中……

超市、中古屋、柏青哥、抓娃娃、餐厅等一些“实际”场所的加入，更是在相当程度上为神室町增加了实体感。没事去抓娃娃熊什么的，这未必让玩家觉得新鲜，但却能使临场感倍增。尤其是之后带着遥一起玩。如果钱够多的话，还可以去找三陪，被缠上了也不会觉得烦的吧,如果嫌身上钱少而限制行乐的话，地下赌场则是发家致富的不二选择。这些对象，虽和《莎木》有一定差距,但已经能够非常有力的增强气氛了。有人可能觉得NPC的动作相对单调，背景的喧哗声不断重复缺乏表现力。但从笔者切身体会来看，所有这些点缀,的确是有机的结合了，临场感也相当足。比如泰平道和中道通的交叉口、赛之河原的地下欢乐街等…… 所以，整体的和谐更加难能可贵。

从一些代表性的事例,可以窥得桐生性格之一斑：

先是桐生对于将自己一手带大的风间的忠诚，甚至在风间临死前得知这位一直被自己当作父亲的人就是杀害自己亲生父亲的人时，依然说道：“您是我真正的，真正的父亲。”这样的话。此为忠、孝；

第一章，与真岛吾朗初次遭遇的桥段，很自然的以桐生拯救刚才的对手而带出其善良本性。此为仁；

游戏开始上演的顶罪那一幕，宁可自己承担一切，也不忍朋友落难。此为义；

第八章，应堂岛弥生（被认定在10年前死在自己手上的老组长堂岛宗兵的妻子）之邀，单人独闯鸿门宴。此为礼；

第三章，总能在神室町以自己的方式寻得线索。此为智；

第十章，在得知好友丽奈向已背叛自己的锦山彰泄密时，仍旧只身前往营救。此为信。

此外，从一些看似随意的语言中，也能感受到这位铁汉的温柔和体贴！比如第六章对着生死朋友伊达的女儿沙耶说,好男人是不会向心爱的女人索取任何东西！

极道特色，黑道主角搭配白道生死之交！作为桐生的搭档，伊达绝不仅仅是个摆设！两人可算是互相映衬，桐生帮伊达找回了迷失良久的女儿的心，而伊达却每每在关键时刻带来重要情报，且多次协助桐生！很有些英雄相惜的味道！

本作采用半自动升级系统，可以利用所得经验值，对心、技、体三项指标进行升级，同时提升相应能力并修得新的招式。

打斗方面，在锁定的基础上，基本招数采用无双的CX（X=1、2、3、4）攻击方式。还引入了类似必杀的“极”攻击。从实战来看，还是存在一些问题的！比如锁定不彻底，加之视角处理方面存在的问题，经常会遇到打空拳的情况！而在古牧宗太郎那进修之前，也没有可以反向回击的招式！导致一些进攻要被迫中断，比较不爽……“极”攻击虽然不是什么奢侈品，但敌人对此的针对性比较强，导致其在后面的实用度不高！顺便赞一下第三章的葬礼脱出战、第九章唐人街的踢场和赛之河原的黑市拳！脱出战的一路基本没有冷场，直线型路线也增加了战斗的爽快；踢场那段，因为是在充满中国风的地方展开，加上排山倒海的敌人，想打不出感觉都难！惟独那刘家龙不中不日的语言让人听着挺别扭（制作上的用心，反倒是要赞的）；黑市拳那不仅现场气氛热烈,操作背后纹着龙的赤膊桐生，极道味儿MAX！另外，第十章那个COS但丁的荒濑和人给笔者留下了很深印象！恨的同时，又常被其业余的COS水平逗乐……

游戏中的可使用武器均有耐久度，归零的时候会坏掉。这点笔者挺喜欢，真实感提升的同时也一定程度上保证了游戏的平衡。这里有段小插曲，笔者和一朋友当初分工购买两样所谓“究级”武器：中古屋的“铭刀铁舟斋”和赛之河原地下赌场的“妖刀村正”。

79个分支任务，那是相当的厚道！攻关之余，逍遥地驰骋于游戏世界（和《侍》有异曲同工之妙！）。带着家伙到处扶困济贫，打抱不平！偶尔也会遇到扒手，玩玩猫捉老鼠什么的。任务中也不乏搞笑的！比如误撞桐生，白挨顿揍的那个家伙,痞子三连星的“いちゃもん”系列等…… 都令人忍俊不禁…… 嫌找茬的人多，可以装个护身符,保证零命中！尽情在神室町散步！走累了，好，花点银子搭辆记程车，立马到站！

泰平道和中道通的交叉口附近那一面墙的50个柜子比较多余！笔者觉得，达成一些事项所获得的钥匙，可以直接换成相应物品。而地上捡钥匙的获得方式则干脆去掉！

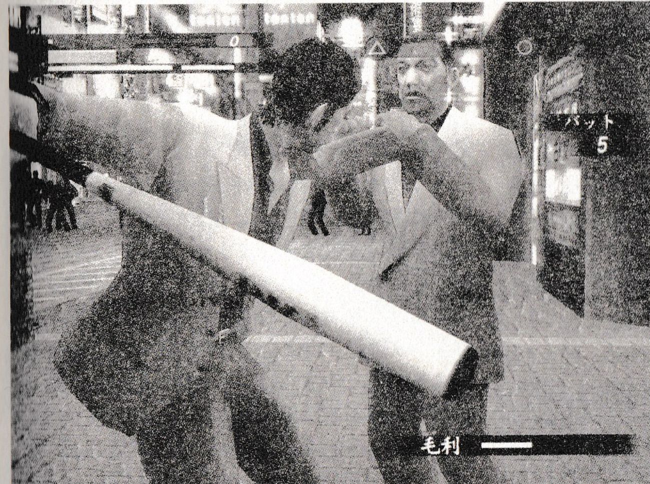
桐生是注定孤独的，刚出狱时好似与世隔绝的孤独，尘埃落定后朋友不在的孤独…… 他注定成为孤高的战士！

然而，桐生又不孤独。他身边有伊达、遥以及他一相情愿要放下的东城会的兄弟们！

新的传说即将诞生！

名越稔洋是?

本作制作人——名越稔洋，SEGA街机游戏的传奇制作人，开发了全球第一人气的赛车游戏《梦游美国》。代表作有《SPIKEOUT》、《超级猴子球》、《VR射手》。



SEGA通过在黑社会方面的影响力，创造了一款前所未有真实的日本黑帮游戏。游戏剧情大量取材自现实，并以日本黑帮真实人物为参照，《龙如》不负厚望，成为了2005年SEGA最成功的软件产品。续作的开发已经提上了日程。

欢迎光临 动物之森

おいでよ どうぶつの森

机 NDS 商 任天堂 类 休闲冒险 价 370元（人民币）
文 KIYOKAWA 时 游戏用时100小时

任天堂继马里奥、口袋妖怪之后，最成功的全民型游戏，动物之森的成功是早有预兆的，第一作的推出就创造了惊人的60万以上销量，现在，其成就已经超越了任何游戏。

提到《动物之森》，相信很多人能立刻反应出这个名字。从N64发展到现在，《动物之森》已经成为任天堂的又一个金字招牌。去年圣诞的商战，NDS《动物之森》的发售为任天堂增加了一颗超重量级的砝码。与一些大作只在日本或美国某个区域市场旺销的情况不同，《动物之森》的玩家可是遍及全球。那么，这款游戏究竟有何种魅力，能够吸引全世界的无数玩家投身其中呢？

悠闲的乡村生活

可以说，《动物之森》系列都是以此为基础的。离开了刀光剑影，离开了血雨腥风，《动物之森》带给我们的是无拘无束、甚至有些懒散的乡村生活。也许有些人会认为这并不能算是优点，但这确实是这款游戏最大的亮点。游戏应该带给玩家什么，任天堂用《动物之森》作了个完美的解答。开始你可能觉得这款游戏貌不惊人，甚至可能觉得过于平淡。它每天不会占用你太多的时间，不会让你热血沸腾，不会让你体会到当大侠的感觉。但慢慢地，它会和你的生活融为一体，每天都会有一段固定的《动物之森》时间。这时，你会发现它已经融入了你的生活，因为它本来就是生活的一部分。

丰富的收集要素

《动物之森》里的时间是和现实生活中一致的，也就是说游戏里的一天也就是现实生活的一天。即使是轻松悠闲的风格，时间长了难免玩家也会厌倦。因此作为深谙"交换、收藏、联机"的任天堂，为《动物之森》加上丰富的收集要素就是必然的了。家具、服装、鱼类、昆虫、化石、甚至写信的信纸样式，游戏中道具的数量是十分惊人的。而且游戏中有一个很重要的设定——博物馆。在这里，玩家可以将抓到的鱼类、昆虫以及挖到的化石等捐赠给馆长，并永久陈列在博物馆中。看着博物馆在自己的力量下渐渐变得繁荣，这种成就感真是难以言喻的。游戏中每类物品中都会有一些是属于极为稀有的"珍贵物品"，当然他们的入手方法也是相对复杂的，这也给游戏带来一定的挑战性。为了得到"珍贵物品"付出的努力以及得到"珍贵物品"时的心情真是不言而喻。

性格多样的NPC

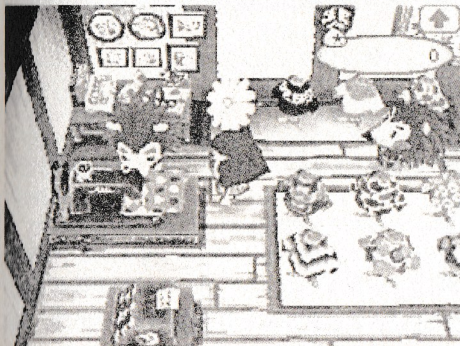
《动物之森》描述的是小村中的生活，自然离不开村里形形色色的村民。在《动物之森》中，村民NPC的数量也是十分庞大的，但每个人都有自己独特的性格。在DS版中，终日不离开役所，只在逢年过节时候出来和大家打招呼的乌龟村长；总在白天睡觉，却又总被我们玩家吵醒的博物馆猫头鹰馆长；终日在役所忙碌，处理村民各项业务的鸭子姐妹花；经常搞搞限时促销，进行注目商品展示的杂货店狸猫店长；每周只来一天，在村里搭个帐篷卖稀有物品、假货的标准JS狐狸；周末的咖啡馆中出现的流浪歌手等，这些《动物之森》系列里的老朋友自然不会缺席。此外，普通村民根据性格、物种、作息时间、口头禅不同等等呈现在玩家面前性格鲜明、独一无二的动物。如何和他们和睦相处，也是需要玩家好好考虑的问题呢……

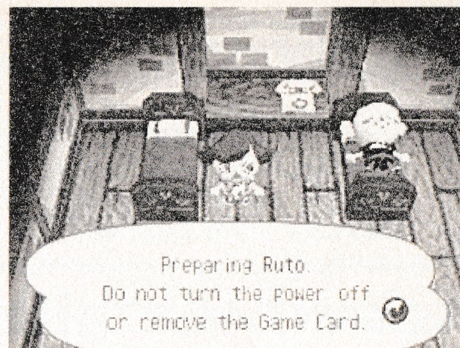
细节带来的感动

和朋友一起讨论时，经常能听到"今天无意中发现了某某情况，真有意思"的话。的确，《动物之森》总是会在细节上给玩家带来惊喜、带来感动的。在DS版中，由于采用了双屏，从而加入了天空的概念。白天如果没事的时候，仰望天空，你会发现在朵朵白云中间飘过一个气球，下面绑着一个礼盒，用弹弓把它打下来往往会得到不错的道具；另外，偶尔天空中还会飘过飞碟、或是邻村送信的邮递员，你试过把它们也用弹弓打下来么……到了晚上，夜空中闪烁的点点繁星，那是你自己创造的星座，而面对突然划过的流星，你记得许愿了么？冬天的雪地上，总会看到雪球，能把他们堆成雪人么？注意观察《动物之森》里的每一个小细节，发挥你的想象力，你能发现更多惊喜。

Wifi其乐无穷

说Wifi无线网络是任天堂的一个杀手锏，真是一点不为过。Wifi使得世界各地的玩家可以通过一个无线路由器实现交流与互动，这对于《动物之森》这样的游戏显得尤其重要。几个好友约个时间，到某人的村子里来个捉迷藏大赛、钓鱼





大赛，甚至只是聚在一起聊聊天；让别人来自己家里看看自己的个性豪宅，到博物馆里欣赏一下村里的珍贵藏品；或是在地上埋个陷阱，给朋友来个恶作剧。独乐乐，众乐乐，孰乐？相信大家都会有明确的答案。

Wifi的另一个乐趣，就是官方时不时加入游戏中进行互动。相信日版玩家在圣诞、新年、情人节都收到了不错的礼物。在收到那封来自任天堂的信时，你是否对这个游戏的爱又增加了几分呢？

对《动物之森》吹毛求疵

尽管上面说了《动物之森》的很多优点，但毕竟没有任何事物是完美的。如果本着鸡蛋里挑骨头的精神，还是能找到《动物之森》里一些值得改进的地方。

在DS版《动物之森》里，如果在一盘卡中建两个人物，你会发现他们是住在一间屋子里的，也就是说，屋内的家具陈设都是共同的。如果是一个人建的人物，那没有什么问题，但是如果是两个玩家，就有点不方便了。在GC的《动物之森》中，同一村子建不同玩家是在不同房间的，也许是因为DS的容量有限，所以才不得已作了这种改动。

前面已经提到了，wifi在这款游戏的热卖中发挥了不小的作用。游戏中也有必须通过两人联机才能解决的任务事件。其实此类任务还应该多设计一些，比如一些只有多人配合才能捉到的稀有昆虫等，毕竟有了wifi后，一切都不难想象。

动物之森的第一作是？

本作诞生于N64平台，并在推出当年就创造了惊人的销售业绩，成为任天堂新的支柱游戏。随后在NGC等平台上发售的续作都获得了极大成功。在日本评价极高。

温故而知新——廉价、怀念而有趣的体验

复刻游戏时代

再生浪潮终于冲击到了游戏业界，将80年代游戏忠实再现的“复刻游戏”获得了很高的人气。FC时代已经毋庸再提，连PS的时代也已经成为“复刻”的领地。这些游戏中究竟隐藏着什么魅力，我们只有用自己的双眼才能够证实。

为什么现在要玩复刻游戏?

看看2005年第四季的周间游戏累计销售排行榜就会发现，《FC MINI 超级马里奥兄弟》这样的作品常常名列前茅。这些魅力丝毫不输给最新游戏的复刻作品早已经在不知不觉中形成了一个独特的领域，在“游戏文化”的意义上影响着广大的玩家，特别是资深玩家群体。在这里，我们将年代较新的著名复刻系列与所复刻作品的历史年表相结合，做出了一个综合的介绍。即使你不是来自那个年代，只要读过这篇文章，你也能够像这些游戏发售当时的玩家们那样，真切享受到来自过去的游戏乐趣!

复刻游戏的历史

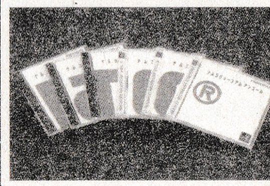
将过去的游戏移植在新的游戏主机上，这种做法并不是从最近才开始的。在SFC全盛的时期，这种现象就已经出现了。不过，真正使玩家们对“复刻”这一概念留下深刻印象的，还是《NAMCO博物馆》系列。“将原作忠实移植”“收录多款作品”“将当时的数据资料化”这复刻的三大基本要素，在这个系列中第一次彻底形成，并得到了业界的承认。

复刻游戏有多大人气?

复刻游戏实际上能卖多少?下面的数据显示了从2004年到2005年发售的主要复刻游戏作品的销量排行。销售量最高的复刻游戏几乎全被《FC MINI》系列独占，不过《世嘉年代2500》系列的《北斗之拳》成功挤进了前十名，这与2005年《北斗之拳》热潮再度掀起有很大关系。

复刻游戏的原祖

《NAMCO博物馆》



这个系列在PS上分成6款软件发售，每一款都创下了10万套以上的销量，成为公认的畅销作品。

排行首位的《FC MINI 超级马里奥兄弟》不仅在复刻游戏中成绩惊人，在整个2005年的软件销售中的的排名也是相当靠前的。在年度游戏软件销售排行榜上，这部游戏排到了第20位，受欢迎程度令许多最新推出的“大作”自愧不如。具有魅力的复刻游戏能够产生非凡的市场能量，这并不是一句想当然的空话。

复刻游戏TOP10

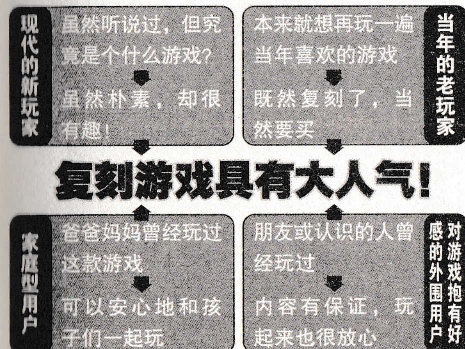
1	FC MINI 超级马里奥兄弟	93万零664套
2	FC MINI 超级马里奥兄弟2	36万5456套
3	FC MINI 赛尔达传说1	21万9500套
4	FC MINI 敲冰块	18万9818套
5	FC MINI 大盗伍佑卫门！机关道中	18万9156套
6	FC MINI 大金刚	16万4986套
7	FC MINI 林克的冒险	15万零74套
8	FC MINI 马里奥医生	12万6899套
9	世嘉年代2500系列 Vol.11 北斗之拳	12万6173套
10	FC MINI 吃豆	12万6169套

（数据统计截止至2005年10月末）

复刻游戏人气的秘密在哪里?

“翻炒”过去的游戏为何会产生这样大的市场需求?答案其实不难找到。如同文学与艺术领域中有超越时代的名作一样，在游戏领域中同样有即使历经数年，玩起来也仍能感到有趣的精华作品存在。不管任何时代，人们都会时常出现“回去重温一下当年作品”的想法，到中古游戏市场去寻找旧游戏，是各国玩家都习以为常的一件事。因此，以发行商官方的身份推出复刻，给寻找昔日经典的玩家们提供一点方便，也就成了顺理成章的事。能够以相对低廉的价格购买到让不同世代的玩家坐下来一起享受游戏乐趣的优秀作品，正是复刻游戏的人气所在。

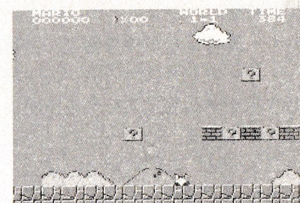
现在，电子游戏的用户群年龄正在逐渐提升。从较早世代开始步入游戏领域的玩家们现在已经到达具有稳定经济基础的年龄层次，他们对游戏比较熟悉，又具有相对强大的购买力，如果发掘得当，会成为能量很大的商业对象群体。而“复刻游戏”恰好是符合这一年龄层次玩家的销售形式。“牢牢抓住FC时代的用户们”早就是任天堂公司的销售策略之一，这个方针在《FC MINI 超级马里奥兄弟》等游戏中非常鲜明地体现了出来。优秀的复刻游戏拥有人气，这个判断是经过了市场实证的。



陆续发售的复刻游戏!

本文所介绍的复刻游戏中并没有包含利用最新技术进行重新制作的翻新作品，以及在最新游戏中作为附录收录的作品。如果把这些作品也算上的话，实际上连平常并没有意识到“复刻游戏”形式的玩家也早已在不知不觉中以各种形式接触到复刻游戏了。

目前，各公司已经推出的复刻游戏作品分成几个种类，一种是“合集”，也就是将大量完全移植的经典游戏捆绑在一起，加入全新的系统界面，变成“藏书”式的收集用软件。这种形式的复刻作品多见于家用主机，例如引起了很大关注的《TAITO MEMORIES》。另一种是“单品移植”，将某一作品完全移植到别的机种上，采用怀旧的包装，设定低廉的价格，并形成陆续推出的系列化，让玩家想玩的时候可以轻松购买，体会到“小品”一般的轻松与愉悦。这种形式的复刻作品常见于掌机，例如《FC MINI》系列。还有一种是“修改版”，在原有的移植作品上加入新要素，让玩家体会到昔日作品的传统与发展。这种复刻游戏可以是单品，也可以是合集，通过“怀旧中的新鲜色彩”，吸引那些想对游戏“玩精玩细”的资深玩家。《SEGA AGES 2500》就是这样一个复刻系列。

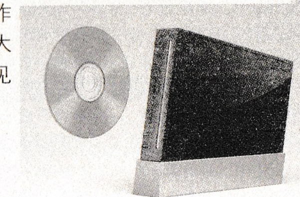


■超越《超级马里奥兄弟》的复刻游戏在今后有没有可能出现呢?

复刻游戏对次世代主机造成的影响

最新型家用游戏主机“革命”特征之一的“虚拟主机”从一个侧面表现出了复刻游戏的人气。通过这个机能，玩家们可以通过付费下载的方式购买任天堂过去在FC、SFC以及N64上发售的各种游戏。在现在的时代里，“能够玩到过去的游戏”已经成为次世代主机的一大卖点。与硬件通过软件复刻实现印象延续一样，软件本身的制造者也希望将原有作品的形象长久留在人们的心中。通过复刻软件的形式唤起玩家们昔日记忆的做法，自然成了软件商们的不二之选。

2006年将是新世代家用主机正式展开激战的一年。“革命”主机上体现的对于自身延续的思考势必成为整个游戏业界的共通认识。这不仅是主机生产厂商的问题，而是包括硬件与软件在内的整个游戏文化圈在内的问题。当各家新主机首批大作浪潮过去，“如何让人们忆起旧日的辉煌”必将成为市场争夺的焦点。到了那个时候，续作与复刻将是最为基本，也最为有效的手段。其中，开发成本较低的复刻仍将是软件生产商们不可忽视的领域。低调而精致的复刻作品，仍将是广大玩家们喜闻乐见的游戏形式。



回顾游戏历史的复刻游戏目录

在这里，我们将对已经发售的，以及即将发售的各种复刻游戏进行系统的介绍。此外，对于成为这些复刻游戏“出典”的原作，我们也以一目了然的表格形式进行了揭载，玩家可以通过新旧游戏的对照，体会到一个完整的经典游戏历史。这些已经成为“历史”的游戏主要来自1978年到1997年，这是一个从“电子游戏业”概念最初出现直到家用游戏机领域跨越两个世代最终形成规模的关键时期。这个时期的游戏给老玩家们留下的印象无比深刻，也因此成为了各家知名游戏厂商进行复刻的主要对象。

（一）现在也足以令你感动！20世纪游戏年表

下面表格中第一列的数字对应该作品在各复刻作品中的位置。AC代表街机、FC代表FAMILY COMPUTER、S3代表SEGA MARK Ⅲ、MD代表MEGA DRIVE、SS代表SEGA SATURN。游戏中文名称后面附有日文原名，以便玩家在进行游戏时查找。

1、电子游戏的黎明时期

1978年，被称作射击游戏原点的《太空侵略者》发售，这款作品在当时掀起了社会现象级的热潮。虽然“游戏厅”这种营业设施从很早以前就已经存在，但实际上，日本电子游戏业真正的历史是从这款作品开始的。

1978年

1 2 AC 太空侵略者 スペースインベーダー

1979年

76 AC 银河卫士 ギャラクシアン
2 AC 太空侵略者Part.2 スペースインベーダーパート2
65 AC HEAD-ON ヘッドオン
40 AC 摩纳哥GP モナコGP

1980年

67 AC 疯狂攀登 クレイジー・クライマー
2 AC 疯狂气球 クレイジーバルーン
65 AC 镇静枪手 トランキライザーガン
76 AC 吃豆 パックマン
2 AC 气球炸弹 バルーンボンバー
70 AC 月球空战 ムーンクレスタ
76 AC 拉力X ラリーX
1 AC 月面救援 ルナレスキュー

1981年

76 AC 旋转空战 ギャラガ
2 AC 高速射击 クイックス
66 AC 紧急出击 スクランブル
77 AC 星团 プレアデス
76 AC 太空领袖 ボスコニアン
76 AC MIDS吃豆 ミズ・パックマン

1982年

1 AC 高山滑雪 アルペンスキー
77 AC 游泳健将 スイマー
76 AC 铁板阵 ゼビウス
69 AC 时空飞行员 タイムパイロット
76 AC 钻地小子 ディグダグ
72 AC 汉堡师 バーガータイム
76 AC 杆位 ポールポジション
2 AC 美国西部 ワイルドウェスタン

2、FC的发售

1983年，任天堂的Family Computer（FC）发售了，游戏开始进入“可以在家里轻松游玩”的时代。FC刚刚发售时，由于竞争硬件的数量很多，并没有引起太大的关注。但是，和其它机种比起来，FC玩起来比较容易上手，有趣的游戏软件很多，价格也相对低廉，发售半年以后，就变成“一枝独秀”的局面。之后，FC的生产持续了整整20年，最终在全世界累计销售了6188万台，一共推出了1211款游戏软件。



移植了很多著名街机作品也是FC广受欢迎的原因之一。

1983年

77 AC SENJYO SENJYO
2 AC 电梯大战 エレベーターアクション
2 AC 小鸡历险 ちゃっくんぽっぷ
4 FC 大金刚 ドンキーコング
2 AC 前线 フロントライン
73 AC 杆位2 ポールポジションⅡ
76 AC 鼠捉猫 マッピー
13 FC 马里奥兄弟 マリオブラザーズ
34 FC 挖金子 ロードランナー

1984年

5 FC 敲冰块 アイスクライマー
6 FC 疯狂摩托 エキサイトバイク
68 AC 空手道 空手道
14 FC 旋转岛 クルクルランド
36 FC 色拉国的番茄公主 サラダ国のトマト姫
77 AC 星之力量 スターフォース
9 FC 铁板阵 ゼビウス
36 FC 豆子与牛奶 ナッツ&ミルク
15 AC 打气球 バルーンファイト
8 FC 吃豆 パックマン
77 AC 炸弹杰克 ボンジャック
10 FC 鼠捉猫 マッピー

3、激动的时代

1985-1987年，是作品后来出现复刻最多的时期。1985年，《超级马里奥兄弟》发售，翌年，FC DISK SYSTEM发售，FC迎来了全盛时期。此时，街机厅中《助推器2》等大型体验式游戏获得了很高的人气。

1985年

73 AC ER功夫 イー・アル・カンフー
2 AC 影子传说 影の传说
3 FC 超级马里奥兄弟 スーパーマリオブラザーズ
76 AC 飞行小子 スカイキッド
37 FC 星之力量 スターフォース
42 57 AC 太空之鹰 スペースハリアー
77 AC 所罗门之钥 ソロモンの键
35 FC 挑战者 チャレンジャー
34 FC 冠军杯挖金子 チャンピオンシップロードランナー
18 FC 钻地小子 ディグダグ
77 AC TECMO杯 テクモカップ
75 AC 星系空战 テラクレスタ
65 AC 心跳企鹅岛 どきどきペンギンランド
36 FC 双子岛 バイナリイランド
77 AC 弹珠台 ピンボールアクション
1 AC 妖精岛物语 フェアリーランドストーリー
11 33 FC 炸弹人 ボンバーマン
20 FC 魔界村 魔界村
16 FC 打砖块 レッキングスルー

1986年

51 AC 超越极限 アウトラン
31 FC 恶魔城德拉克拉 恶魔城ドラキュラ
77 AC 阿尔戈斯战士 アルゴスの战士
58 AC 四重奏 カルテッド
22 FC 大盗伍佑卫门 机关道中 がんばれゴエモン！ カラクリ道中
1 AC 奇奇怪界 奇奇怪界
23 FC 超级马里奥兄弟2 スーパーマリオブラザーズ2
12 37 FC 星际战士 スターソルジャー
57 S3 太空之鹰 スペースハリアー
7 FC 赛尔达传说 ゼルダの传说
19 38 FC 高桥名人冒险岛 高桥名人の冒险岛
21 FC 兵蜂 ツインビー
77 AC TECMO竞技场 テクモボウル
24 FC 谜之村雨城 谜の村雨城
1 AC 泡泡龙 バブルボブル
26 FC 光神话 帕尔迪娜之镜 光神话 パルテナの镜
41 AC 幻想领域 ファンタジーゾーン
25 FC 银河战士 メトロイド
76 AC 旋转闪电 ローリングサンダー
49 S3 北斗之拳 北斗の拳
35 FC 迷宫组曲 迷宫组曲

1987年

58 FC SDI SDI
58 S3 SDI SDI
32 FC SD高达世界 扭蛋战士・紧急战争 SDガンダムワールド ガチャポン战士スクランブルウォーズ
48 AC 助推器2 アフターバーナーⅡ
52 AC 异形侵略 エイリアンシンドローム
76 AC 旋转空战'88 ギャラガ'88
58 S3 双重目标 ダブルターゲット
76 AC 龙魂 ドラゴンスピリット
76 AC 吃豆专家 パックマニア
28 FC FC昔话 新・鬼岛 前后篇 ふぁみこんむかし话 新・鬼ケ岛 前后编
39 S3 幻想之星 ファンタシースター
37 FC HECTOR'87 ヘクター'87
1 AC 勇士传说 ラスタンサーガ
27 FC 林克的冒险 リンクの冒险

4、新世代主机登场

在1988年前后，供街机业使用的高性能基板陆续登场。对于经营街机的商业实体来说，这些设备如同主机一样，代表着整个商圈的基本水平。并且，每个制造商推出的基板规格都各不相同，形成了激烈的竞争。1990年，SUPER FAMICON（SFC）发售。这部主机改变了一直以来“家用机比街机慢半拍”的状况，玩家们在自己的家中也能玩到和街机厅中同等质量的游戏了。

1988年

1 AC 功里金团 功里金团
64 AC 银河力量2 ギャラクシーフォースⅡ
47 AC 掠夺领域 ゲイングランド
1 AC 电子海蛇 サイバリオン
1 AC 地狱周游 地狱めぐり
57 MD 太空之鹰2 スペースハリアーⅡ
57 S3 太空之鹰3D スペースハリアー3D
2 AC 新西兰物语 ニュージーランドストーリー
29 FC FC侦探俱乐部 消失的后继者 前后篇 ファミコン探侦俱乐部 消えた后继者 前后编
2 AC 勇士传说2 ラスタンサーガ2
2 AC 光之迷宫 レイメイズ

1989年

2 AC 杀虫X インセクターX
2 AC 卡达修 カダッシュ

编号	机种	中文名	日文名
1	AC	驼球	キャメルトライ
43	AC	黄金斧	ゴールデンアックス
74	FC	超级排球	スーパーバレーボール
1	AC	大锤传	ドンドコドン
2	AC	暴力战士	バイオレンスファイト
30	FC	FC侦探俱乐部Part.2 站在背后的少女 前后篇	ファミコン探侦俱乐部PARTⅡ うしろに立つ少女 前后编
55	S3	幻想之星2	ファンタシースターⅡ
1	AC	配对方块	フリップル
		1990年	
1	AC	鸣呼荣光甲子园	鸣呼荣光の甲子园
2	AC	枪之前线	ガンフロンティア
45	AC	宝石方块	コラムス
17	FC	马里奥医生	ドクターマリオ
2	AC	射门英雄	ハットトリックヒーロー
44	AC	幸运兄弟	ボナンザブラザーズ
1	AC	太空侵略者12	マジェスティックトゥエルフ
2	AC	水滴大冒险	ミズバク大冒险
1	AC	动物守护者	ルナーク
		1991年	
63	MD	ADVANCED大战略 德国电击作战	アドバンスド大战略 –ドイツ电击作战–
1	AC	天网	グリッドシーカー
1	AC	普莉露拉	プリルラ
33	FC	炸弹人2	ボンバーマン2
1	AC	黑金	メタルブラック
77	AC	雷牙	雷牙
38	FC	高桥名人冒险岛Ⅱ	高桥名人冒险岛Ⅱ
		1992年	
46	AC	VR赛车	V.R.バーチャレーシング
2	AC	阿拉伯魔术	アラビアンマジック
71	AC	音速之翼	ソニックウイングス
44	AC	追捕兄弟	タントアール
38	FC	高桥名人冒险岛Ⅲ	高桥名人冒险岛Ⅲ
		1993年	
62	MD	火枪英雄	ガンスターヒーローズ
		1994年	
1	AC	太空侵略者DX	スペースインベーダーDX
62	MD	爆炸海迪	ダイナマイトヘッディー
1	AC	星际海战外传	ダライアス外传
54	AC	VR战士2	バーチャファイター2
50	AC	噗哟噗哟通	ぷよぷよ通
1	AC	光之剑	ライトブリンガー
38	FC	高桥名人冒险岛Ⅳ	高桥名人冒险岛Ⅳ
		1995年	
2	AC	爆炸侵略者	あつかんべぇだぁ~
44	AC	骑士兄弟	イチダントアール
62	MD	异形战士	エイリアンソルジャー
1	AC	电梯大战·回归	エレベーターアクションリターンズ
2	AC	逆鳞弹	逆鳞弹
2	AC	泡泡龙方块2	パズルボブル2
61	AC	武装飞龙	パンツァードラグーン
		1996年	
1	AC	埃及皇后·命运	クレオパトラフォーチュン
59	AC	爆裂刑事	ダイナマイト刑事
53	AC	十项全能	デカスリート
56	SS	龙之力量	ドラゴンフォース
60	AC	Last Bronx 东京番外地	ラストブロンクス –东京番外地–
2	AC	光之风暴	レイストーム
		1997年	
2	AC	星际海战G	Gダライアス
1	AC	可爱宝石	プチカラット



（二）唤起记忆深处感动的复刻合集们

下列作品就是已经于最近发售或即将发售的一些著名复刻游戏及游戏合集。这些作品全都来自当年发售了大量作品的老牌游戏制作商。打开机能强大的新型家用游戏主机，看着一个个熟悉的名字排列在面前，确实能够产生一种“恍如隔世”的怀念。抱着“看一眼”的心情进入游戏，却在不知不觉中把游戏打穿，这是很多人玩怀旧合集时出现的共通现象。对于这些玩家来说，这些经过精挑细选的复刻合集是一种不折不扣的文化资产，它们既代表着游戏自身留下的历史轨迹，也代表着玩家们曾经度过的人生轨迹。

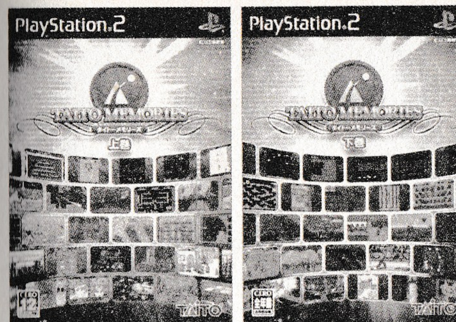
下面的作品介绍后面附有收录作品名单，名单前面的号码和上面年代表中的号码是对应的，玩家可以通过年代表找到想玩的游戏，再到下面的收录名单中查找该游戏收录在哪一款作品中。

TAITO MEMORIES 上卷/下卷

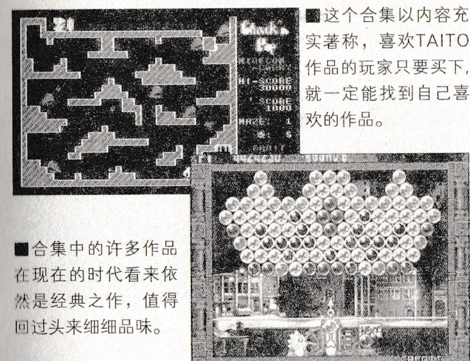
タイトーメモリーズ　上卷/下卷

机种：PS2　发售商：TAITO　价格：5040日元

这款作品分成《上卷》和《下卷》两部发售，每一部中各收录了TAITO当年发售的25部人气街机作品。进入每一部后，最初可以选择其中的20部作品进行游戏，当满足了一定条件后，就可以玩到所有隐藏的游戏了。除了《小鸡历险》和《泡泡龙》这种近年来已经非常少见的屏幕固定式动作游戏之外，传统射击游戏的种类也十分丰富，是个相当有魅力的合集作品。



另外，这部作品中有像当年的传统游戏机一样的秘技存在。在《上卷》的标题画面中顺序按下L1、R1、R2、L2、SELECT、START键，在《下卷》的标题画面中顺序按下L2、R2、R1、L1、SELECT、START键，就可以直接玩到所有隐藏游戏。相信输入这条秘技的时候，我们已经能回忆起当年“打机”的经历来了。



■这个合集以内容充实著称，喜欢TAITO作品的玩家只要买下，就一定能找到自己喜欢的作品。

■合集中的许多作品在现在的时代看来依然是经典之作，值得回过头来细细品味。

能玩到这些游戏啊！

1 TAITO MEMORIES 上卷		普莉露拉
太空侵略者	电子海蛇	黑金
月面救援	地狱周游	天网
高山滑雪	驼球	太空侵略者DX
妖精岛物语	大锤记	星际海战外传
奇奇怪界	配对方块	光之剑
泡泡龙	鸣呼荣光甲子园	电梯大战·回归
勇士传说	太空侵略者12	埃及皇后·命运
功里金团	动物守护者	可爱宝石

能玩到这些游戏啊！

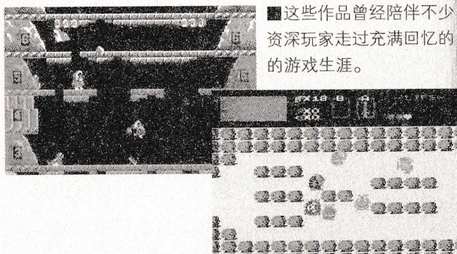
2 TAITO MEMORIES 下卷		枪之前线
太空侵略者	前线	射门英雄
太空侵略者Part.2	影子传说	水泡大冒险
疯狂气球	新西兰物语	阿拉伯魔术
气球炸弹	勇士传说2	爆炸侵略者
高速射击	光之迷宫	逆鳞弹
美国西部	杀虫X	泡泡龙方块2
电梯大战	卡达修	光之风暴
小鸡历险	暴力战士	星际海战G

FAMICOM MINI

ファミコンミニ

机种：GBA　发售商：任天堂　价格：每款2980日元

将FC上的人气之作在GBA上进行完全移植的怀旧系列。No.1～20是卡带上的作品，No.21之后是DISK SYSTEM上的作品。这个系列中每一款游戏都具有容易上手的特征，但由于人气太高，很多地方都已经销售一空。目前除了系列的第一部《超级马里奥兄弟》仍在生产外，其它作品的生产都已经中止了。在近年来发售的复刻作品之中，这个系列的作品可以算是最难买到的了。



■这些作品曾经陪伴不少资深玩家走过充满回忆的的游戏生涯。

能玩到这些游戏啊！

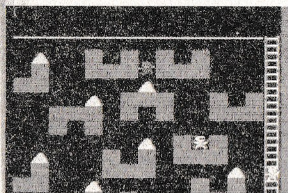
编号	作品	编号	作品
3	超级马里奥兄弟	19	高桥名人冒险岛
4	大金刚	20	魔界村
5	敲冰块	21	兵蜂
6	疯狂摩托	22	大盗伍佑卫门 机关道中
7	赛尔达传说	23	超级马里奥兄弟2
8	吃豆	24	谜之村雨城
9	铁板阵	25	银河战士
10	鼠捉猫	26	光神话 帕尔迪娜之镜
11	炸弹人	27	林克的冒险
12	星际战士	28	FC昔话 新·鬼岛 前后篇
13	马里奥兄弟	29	FC侦探俱乐部 消失的后继者 前后篇
14	旋转岛	30	FC侦探俱乐部Part.2
15	打气球	31	站在背后的少女 前后篇
16	打砖块	32	恶魔城德拉克拉
17	马里奥医生	18	SD高达世界 扭蛋战士·紧急战争
18	钻地小子		

HUDSON BEST COLLECTION

ハドソン ベストコレクション

机种：GBA 发售商：HUDSON 价格：每款2940日元

在FC上发售的HUDSON人气作品以合集的形式在GBA上复活！2005年12月发售了4部，2006年预定每个月发售两部。这个系列合集是以游戏类型划分的，玩家可以挑选自己喜欢的游戏类型一次买下是其魅力所在。另外《挑战者》和《豆子与牛奶》等作品是首次在别的机种上进行完全移植。另外说点题外话，《高桥名人冒险岛Ⅳ》是FC上发售的最后一款游戏。



■这个系列中收录了很多发售时就成为大众话题的名作。

能玩到这些游戏啊！

No.	游戏
33	炸弹人合集（炸弹人、炸弹人2）
34	挖金子合集（挖金子、冠军杯挖金子）
35	动作合集（挑战者、迷宫组曲）
36	解谜合集（双子岛、豆子与牛奶、迷宫组曲）
37	射击合集（星之力量、星际战士、HECTOR'87）
38	冒险岛合集（高桥名人冒险岛、高桥名人冒险岛Ⅱ、高桥名人冒险岛Ⅲ、高桥名人冒险岛Ⅳ）

SEGA AGES 2500 系列

セガエイジス2500シリーズ

机种：PS2 发售商：SEGA 价格：每款2625日元

SEGA过去发售的经典游戏在这个系列中再次现身。不是进行单纯的移植，而是在原有基础上加进了一些新要素，游戏名称也有少许变化，这是这个系列很多作品中都具有的特征。当然，从《VR战士2》以后，单纯追求完全移植的游戏也不少。《太空之鹰》《SDI》和《四重奏》等游戏不仅移植了街机版，还移植了SEGA MARK Ⅲ 和MEGA DRIVE版，玩家可以体验到各种版本的游戏乐趣。今后，SEGA还预定在这个系列继续复刻各种人气作品，对这个系列的续作翘首以盼的玩家不在少数。在这个系列中，集中了TREASURE公司名作的《火枪英雄合集》非常引人注目。







能玩到这些游戏啊！

No.	游戏
39	幻想之星 Generation：1
40	摩纳哥GP
41	幻想领域
42	太空之鹰
43	追捕兄弟与幸运兄弟（追捕兄弟、骑士兄弟、幸运兄弟）
44	宝石方块
45	VR赛车 -Flat Out-
46	掠夺领域
47	助推器2
49	北斗之拳
50	噗哟噗哟通完美合集
51	超越极限
52	异形侵略
53	十项全能合集
54	VR战士2
55	幻想之星 Generation：2
56	龙之力量
57	太空之鹰Ⅱ-太空之鹰完美合集-(太空之鹰、太空之鹰3D、太空之鹰Ⅱ)
58	SDI&四重奏 -SEGA SYSTEM 16 COLLECTION-
59	爆裂刑事
60	Last Bronx 东京番外地
61	武装飞龙
62	火枪英雄合集（火枪英雄、爆炸海迪、异形战士）
63	ADVANCED大战略 德国电击作战
64	银河力量Ⅱ
65	SEGA MEMORIAL COLLECTION(HEAD-ON、镇静枪手、心跳企鹅岛等)

我们街机族

オレたちゲーセン族

机种：PS2 发售商：HAMSTER 价格：各2000日元

深受资深玩家喜爱的经典街机游戏加上影像特典DVD、游戏音乐CD、收藏卡、官方攻略手册、保存版输入指南卡片和说明书捆绑在一起以2000日元的价格销售，是一个能让玩家感到买得很“值”的系列。复刻机会很少的DATAEAST作品也包括在复刻阵容中是这个系列的一大特征。今后这个系列还将陆续推出，期待的呼声也非常高。被一部分玩家奉为绝对经典的争议之“名作”《切尔诺布（チェルノブ）》和《拳之三重奏（トリオ・ザ・パンチ）》会不会也将出现在复刻的阵容中？



■因为影射切尔诺贝利事故而受到非议的横版射击名作《切尔诺布》，自由女神像前的最终BOSS战令人难以忘怀。

能玩到这些游戏啊！

No.	游戏	No.	游戏
66	紧急出击	70	月球空战
67	疯狂攀登	71	ER功夫
68	空手道	72	超级排球
69	时空飞行员	73	星系空战



NAMCO街机博物馆HITS

ナムコミュージアムアーケードHITS

机种：PS2 发售商：NAMCO 价格：5040日元

于2006年春发售的一款复刻合集，收录了NAMCO公司的众多优秀作品。由于合集中收录的都是街机上广受好评的名作，无论玩哪一款，都能体验到毫不逊色的乐趣。另外，合集中收录的16部作品中有8部都是射击游戏，对于NAMCO射击游戏的爱好者来说，这是一款绝对不能错过的经典之作。另外，《吃豆》的姐妹篇《MIDS吃豆》也是款值得一见的作品。

能玩到这些游戏啊！

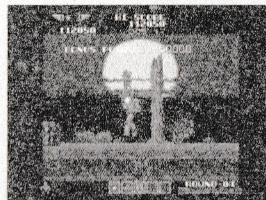
76 NAMCO街机博物馆HITS	
吃豆	拉力X
MIDS吃豆	太空领袖
旋转空战	龙魂
银河卫士	飞行小子
钻地小子	铁板阵
杆位	鼠捉猫
杆位Ⅱ	旋转空战'88
旋转闪电	吃豆专家

TECMO古典街机合集

テクモ クラシックアーケード

机种：Xbox 发售商：TECMO 价格：3990日元

TECMO将曾经发售过的11部街机作品收录在一起，推出了这款复刻合集。这部合集中收录了连不少老玩家都未曾玩过的《星团》和《SENJYO》等作品，在现在的时代显得尤为珍贵。《所罗门之钥》等游戏原来虽然在GB等机种上推出过，但对街机版进行完全移植这次是第一回。《阿尔戈斯战士》也是一款不能看漏的佳作。



■在动作性与表现力上拥有许多特色的《阿尔戈斯战士》。

能玩到这些游戏啊！

77 TECMO古典街机合集	弹珠台
星团	TECMO杯
游泳健将	所罗门之钥
SENJYO	TECMO竞技场
星之力量	阿尔戈斯战士
炸弹杰克	雷牙

古董游戏

《俄罗斯方块》和俄罗斯方块事件

游戏是不怕怀旧的，事实上绝大多数的游戏都是凭借着怀旧才真正流行起来。越来越多的游戏推出数量掩盖了大量的优秀游戏的出位机会，这不得不说是现代游戏产业的悲哀。如果各位能够通过《游戏批评》的古董视点重新发现游戏的精彩，足以令我们感到欣慰。

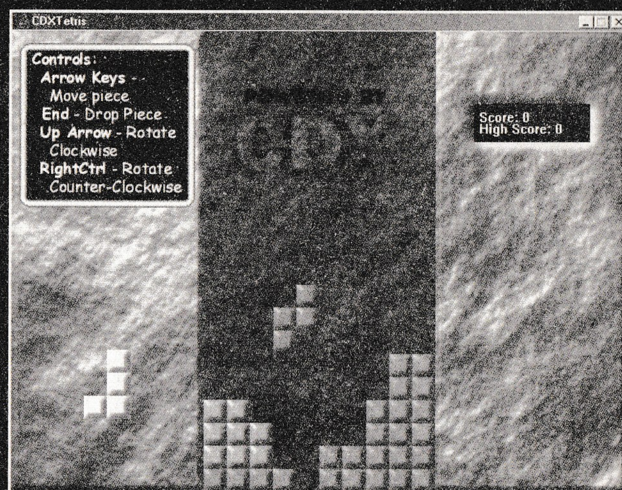
《俄罗斯方块》是一款风靡全球的游戏，它曾经造成的轰动与造成的经济价值可以说是游戏史上光辉的一页。它简单却变化无穷，作为家喻户晓老少皆宜的大众游戏，令所有玩过的人欲罢不能。资深的老玩家们应该都还记得，曾经有整整一个游戏时代，是属于《俄罗斯方块》的。

说《俄罗斯方块》是游戏史上最伟大的游戏之一是不为过的。从某种意义上说，没有任何一款电子游戏或电脑游戏比它的影响更加深远。作为一款游戏作品，它的出现改变了很多人的娱乐方式，也改变了人们对游戏的看法，使数千万人投身到游戏玩家的行列。由于这款游戏影响之广，致使某些批评家声称，《俄罗斯方块》要比过去二十年间出现的任何东西都要浪费人们的时间。

这个具有深刻意义和广泛影响的益智游戏奠定了"方块"式PUZ的基础，引发了一大批作品的诞生，特别是后来数年间发源于日本的优秀的益智游戏，可为人所共知。然而，很少有人知道，这个著名的游戏在80年代曾经在法律界掀起轩然大波，那就是著名的"俄罗斯方块事件"。这次关于知识产权争夺，真是"几家欢喜几家愁"，有公司倒闭，也有公司赚钱，其中的是是非非一言难尽。

1985年6月，就职于莫斯科科学计算机中心的阿列克谢·帕基特诺夫在玩过一个拼图游戏之后受到启发，从而制作了一款以Electronica 60计算机为平台的方块游戏——《Tetris》，也就是《俄罗斯方块》的雏形。后来瓦丁·格拉西莫夫（Vadim Gerasimov）把它移植到PC上，并且在莫斯科的电脑界传播。随后，在匈牙利的布达佩斯，俄罗斯方块被当地的一群电脑专家移植到了Apple II和Commodore 64电脑上，这一举动引起了当时英国一个叫Andromeda的游戏公司经理罗伯特·斯坦恩（Robert Stein）的注意。他向帕基特诺夫以及匈牙利的电脑专家们收购了俄罗斯方块的版权，并且转手卖给了英国的Mirrorsoft（不是Microsoft）以及美国的Spectrum Holobyte公司。

1988年，Tetris在电脑市场热销，游戏热潮席卷了整个欧洲。这款游戏逐渐成为了游戏业界瞩目的焦点。苏联的软件公司ELORG开始和斯坦恩就游戏程序问题进行协商，希望可以取得游戏版权。而就在这时，正以FC占领日本游戏市场的任天堂公司也看中了这款游戏。经过几个月的协商，ELORG公司如愿以偿的签下了PC版Tetris的版权合约。同时，Tetris的游戏机版和PC版的日本版权被Spectrum Holobyte公司卖给了Bullet-Proof Software（FC和GB版俄罗斯方块的制作商），而Mirrorsoft则把它在日本和北美的版权卖给了美国的Atari公司。1988年11月，BPS在FC上发行的《Tetris》，也就是大家并不很熟悉的《俄罗斯方块一代》在日本发售，销量达到了200万套。



为了进一步挖掘游戏价值，任天堂公司开始制定GB版《俄罗斯方块》的开发计划。为了取得版权，BPS的总裁亨克·罗杰斯（Henk Rogers）在与斯坦恩协商未果后，直接飞去莫斯科购买版权。而觉察出风头的斯坦恩，也乘飞机前往莫斯科；与此同时，Spectrum的负责人罗伯特·麦克斯韦（Robert Maxwell）的儿子凯文·麦克斯韦（Kevin Maxwell）也在向莫斯科进发。针对Tetris的争夺再次升级。

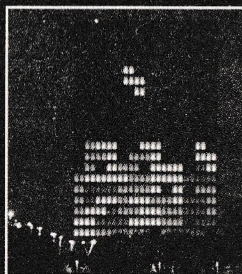
抢先来到俄罗斯的罗杰斯四处奔波游说，给帕基特诺夫等苏联人留下了深刻印象，并签下了掌上游戏机的版权。随后赶到的斯坦恩只签下了街机版的版权。最后登场的凯文·麦克斯韦只得到了"除电脑、街机、家用机和掌机以外的游戏"版权，换句话说，等于是签了一张废纸，而家用机的版权被ELORG牢牢攥在了手里。

1989年3月，亨克·罗杰斯回到莫斯科，并且代表任天堂出巨资收购家用机版《Tetris》的版权。版权费的价格虽然没有向外界透露，但无疑是个令人难以想象的数字。据说，仅是ELORG从中得到的定金就有300-500万美元之多。任天堂和BPS如愿以偿地拿到了《Tetris》的家用机和掌机版权。3月底，任天堂公司向Atari发去最后通牒，警告对方立刻停止FC（NES）版俄罗斯方块游戏的开发和销售，这使Atari和麦克斯韦十分震怒。他们以Tengen公司的名义撰写了一份申请书，要求确认《Tetris》的"影音作品，源程序和游戏音乐"版权。麦克斯韦还希望利用自己掌握的媒体力量夺回阵地，甚至搬出了苏联与英国政府，连原苏联主席戈尔巴乔夫都出面对《俄罗斯方块》版权问题进行干预。而Tengen更借势起诉了任天堂公司。但令麦克斯韦没有料到的是，经过法院审理，任天堂的请求得到了许可。

随后，Tengen版的俄罗斯方块被全部撤下了货架，该游戏卡带的生产也被迫中止。数十万份软件留在包装盒里，封存在仓库中。平心而论，Tengen版的《Tetris》比BPS的版本要好玩许多，不但操作感和按键设定十分到位，而且支持两人对战的模式设计也让人耳目一新，最后落得这样的结果也着实可惜。经过这场商战，罗伯特·麦克斯韦的媒体堡垒在混战中逐渐分崩离析，Mirrorsoft 英国公司也惨淡地退出了历史舞台；阿列克谢·帕基特诺夫作为游戏的制作者，却没有从《Tetris》上赚到一分钱；而任天堂公司成为了整个事件唯一的赢家。NES版在全美销售了300万张，和GB版《Tetris》捆绑销售的Game Boy更是席卷世界，3000万套的销量成为了游戏业的永恒传奇。

一个吃大锅饭的人在无聊时制作的消遣工具成了令全球人为之疯狂的游戏，它的价值远远超越了开发这个软件时候的预想。在许多年里，《俄罗斯方块》以无数形式经过了大量变形和更改，但游戏核心依然保持不变。平凡无奇的小方块代表了电子游戏时代的到来，也见证了游戏帝国"任天堂"的崛起。有机会的话，大家不妨重新体会一下俄罗斯方块的魅力，感受一下它背后的故事。

■文/INYU



□经典游戏的魅力是永远不会改变的，即使是现在，俄罗斯方块仍旧是人们休闲娱乐的最佳选择，游戏的真谛在这款游戏中完美体现。

任天堂精神



至宝

财宝的轨迹

TREASURE

TREASURE”——

在这间以“财宝”为名的公司中诞生的游戏，常被人评价为“具有TREASURE的风格”。

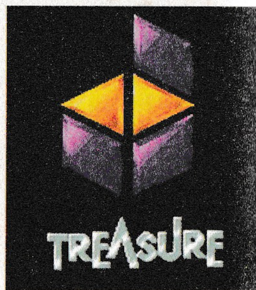
“TREASURE的风格”究竟是什么?

其实，只要拿起一次手柄，这个问题立刻就能得到解答。无论被称为“玩家”的群体们具有多少挑战意欲与游玩之心，画面彼端顽强的“游戏世界”都能将它们举重若轻地承受下来。

那是一种坚定不移的，从对“创造者的自由”的执着中表现出来的魄力。接触到这间公司充满个性的游戏时，我们能够体会到一种如同初次接触游戏时的新鲜感，回忆起一种“啊，这就是游戏的”的怀念。

“TREASURE的风格”——这位让全世界的玩家燃起心中激情火焰的创造者，有着一条只属于自己的光辉轨迹。

□ TREASURE，创立于1992年6月19日，创立之时社员才10人左右，直到现在，也还是家不折不扣的小型游戏软件开发商。□ 但是，就是这家位于东京都西新宿一幢写字楼内的小公司，创造了一部又一部令几个世代的玩家为之倾倒的游戏名作。□ TREASURE的轨迹，从一开始就是光辉灿烂的。



“也许他们代表了20世纪日本最出色的开发力量”

拿了满分的第一炮



这是一个可能有些失礼的极端论调：“马里奥”这样的超级角色也存在弱点，这个弱点就是不够“帅气”。游戏中的“帅气”有两种，一种是包括角色设定在内的世界观吸引人的程度，另一种是通过玩家们的操纵表现出来的流畅性与感染力。兼具这两种“帅气”的游戏本已不多，如果再加上“具有能被广泛认同的大众性”这个前提，符合条件的游戏作品就很难找到了。即使是曾经风靡一时的《索尼克》系列，如果从游戏难度上考虑，想拿到一百分也有些困难。

但是，通过了所有这些条件的游戏作品在我们的游戏历史上的确存在。被当时的日本游戏业界评价为“具备一切吸引受众要素”的宝物，那就是问世于1993年9月10日，由TREASURE进行制作，由SEGA在MD上发售的《火枪英雄》。

这是一款操纵三头身的角色，使用8方向射击、滑铲、冲刺攻击、跳跃攻击、投掷体当等多彩的招式打倒敌人的版面式动作游戏，而且可以两人同时游玩。游戏中的射击模式共有两种，可以一边移动一边射击的“FREE SHOT”，以及可以在停止状态下向8方向射击的“FIXED SHOT”。玩家可以在这两种模式中自由进行选择。作为主力的射击武器有连射型的“FORCE”，具备贯通力的“LASER”，射程短但威力巨大的“FIRE”，以及威力低但能够追尾的“CHASER”这4种。主角可以同时拥有其中两种，并且可以将武器性能进行合并，通过组合，总共可以使用10种合体武器。

由于游戏采用生命制，不需要制定严格的攻略模式也可以前进，可以随时变更攻击套路的游戏感觉也非常好。当然，将动作模式化，追求极限挑战的玩法也可以实现。另外，BOSS们的生命值是用数字的形式即时表示的，攻击效果非常容易看明白，拟定战术也很容易。从整体上看，游戏的难度设定并不高，再加上可以双人游戏，即使是初玩者也可以很轻易地越过门槛。但是，为了使“高打”们得到满足，游戏中也准备了能让攻击尖锐化的体当技和操纵比较困难的蓄力型武器。“无论是谁，接触之后都会觉得有趣”，这种完成度已经堪称奇迹了。

说到“奇迹”，这款作品的动作演出与画面表现也绝不寻常。游戏中实现了MD本不具备的扩大缩小与回转机能，并且通过图形组合使角色实现了复杂的关节活动，表现出了点阵绘图本无法表现出来的效果。版面本身的设计也非常灵活，从常见的标准卷轴，到在轨道上乘坐车辆进行战斗，倒挂在天花板上的逆向动作，通过操纵宇宙船实现的传统射击，利用骰子前进的走格式要塞等等，堪称多姿多彩。杂兵们除了扔炸弹和脚踢，还会作出冲刺突击、瞄准投掷、睡觉、跳舞和转身逃跑等丰富的动作。BOSS们更是一些充满魅力的“表演家”，如同搞笑剧角色一般的“恶之三人组”，不靠精神力而靠科学力量飞上天空的红色军服的军人，戏剧性的角色一个接一个。其中最广为人知的就是7段变形机械“SEVEN FORCE”，那种充满震撼力的动作表现只有亲眼看过才能了解。

TREASURE把这款作品当成代表作是有理由的。实际上，《火枪英雄》是有原型存在的。一些感觉敏锐的玩家可能早已看出，那个原型就是KONAMI的《魂斗罗》系列。《火枪》的制作组成员将曾经在参与那个系列制作时留下的经验活用起来，造就了这样一款完成度极高的横版动作射击游戏。不过，这款作品虽然拥有大众亲和性，也具备让游戏迷们认同的实力，但发售当初的知名度却并不很高。可以说，这款杰作的影响力，更多表现在一种延续性上。

“开创2D乱斗系统的神作”

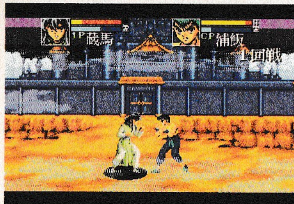
挑战游戏心理的“统一战”

1993到1995年的这段时间被普遍认为是TREASURE从诞生到成熟的过渡时期。在这个时代，格斗作为一种具备强大交流功能的游戏形式，正伴随游戏技术的提升而进行着飞速的发展。在这段期间，TREASURE也给出了自己对格斗的一种独特诠释，这就是1994年9月30日发售于MD上，对中国玩家影响尤深的《幽游白书・魔强统一战》。

1994年，《VR战士》《超级街头霸王-IIX》和《KOF'94》作为各公司长期战略中的经典作品，正领导着主流格斗游戏的潮流。但是，《VR战士》等3D格斗先驱先且不论，2D格斗领域存在闭塞感是个事实。飞行道具的互击，从跳入攻击展开的连续技，中-近距离使用破绽小的技巧进行相互确认……即使必杀技越来越华丽，各种计量显示越来越新颖，但做的事情基本上大同小异。同时，基于格斗游戏的性质，各厂商都将更多目光放在解消令玩家不满的“拖慢”“跳帧”等问题以及对各角色的个性和对战平衡性进行调整上，而没有在“追加新要素”的方向上作过多考虑。

TREASURE在这种背景下将《魔强统一战》投向了市场。游戏系统采取了《饿狼传说》系列的前后两线，《龙虎之拳》中出必杀技会消耗能量槽的模式以及前冲后闪动作，《街头霸王II》系列的连续技，以及《VR战士》中两攻加一防的三键式操作，并为各种要素找到了很好的结合点。在一般情况下，这样的“借鉴”会被认为是抄袭，但对于这款游戏，没有任何人作出指责，其原因在于，所有这些要素都要用来构建一个全新的游戏风格。其中，最关键的要素就是“4人同时进行游戏”。当时在格斗领域还没有任何实绩的TREASURE对这个要素进行挑战，并且获得了成功。这款作品发售以后，同时拥有专用分插器和4个手柄的玩家不断出现。硬件即将面临更新换代，旧主机的周边却出现畅销局面，这种现象绝非寻常。这种现象充分说明了这款作品的魅力。

回顾起《魔强统一战》的4人格斗，很多人都记忆犹新。操作方面除了防御键之外，和一般的2D格斗并没有什么不同，上手非常容易。但是，在画面中表现出来的却不是一般被称为“对局”的传统东西，而是一种空前的大乱斗。一发攻击得手后，正想着“好，连续技……”却突然被来自身后的招式打到，刚才还攻势凶猛，如今却在一瞬间因为受到夹击而归西了。这种在一进一退的传统格斗中绝对不可能见到的场景在这里却是家常便饭。熟练的技巧并不一定能带来主导权，“回过神来已经被打得惨兮兮”这种检讨败因毫无意义的情形真实地出现在这款游戏之中。无论是怎样的高手，受到其余3人的总攻也难逃一死。由于发动攻击必定会产生空隙，想做到绝对的坚实是不可能的。就算加强防御，



同时受到一个人的下段扫腿和另一个人的中段跳踢时也还是毫无办法。就这样，通过最简单的操作，“高手”与“菜鸟”之间的绝对界限被巧妙地打开了。4个人一起进行游戏时，常常会听见“喂，先把幽助干掉！”或者“藏马，下段攻击，下段！”之类对其他玩家做出的指示，也会有“我援护，你快上！……鬼才帮你咧！去死吧！”之类相互“陷害”的情景。虚张声势、激将、瞒骗，从玩家们口中发出的简短信息构成了一个心理战的战场，而游戏外的这场心理战却常常是左右游戏中胜负的关键。能在游戏中彻底体现出自己作为“人”的真实性格，这种战斗该是多么有趣啊。这就好像我们小时候在球场上，一边喊着“向左过去了！”一边把球踢向右边一样。虽然可能会引发“你太卑鄙了！”之类的争执，但是却有一种来自心底的快乐。虽然玩法简单，但无论玩多少次都不会厌烦，《魔强统一战》就有着与之同质的乐趣。

相互较量的对战游戏，其乐趣最根本的源泉在于一种“活生生”的，能感到操纵游戏的“人”的真实情感与生命力量的感受。只有一个人的话，即使在喧嚣的闹市去玩街机，也依然不会拥有这种快乐。从这个角度讲，《魔强统一战》的成就非同寻常。然而，如果没有可以让大家一起进行游戏的宽阔场地，能够实现多人分插的齐全器材，以及能够玩在一起的同伴，想体会这种4人同乐的感觉是相当困难的。曾经这样玩过的人，甚至可以用“幸运”来形容，这是一件非常遗憾的事。

应该说，《魔强统一战》的成功直接影响到了对战游戏观念的变革。后来出现在SS上的《守护英雄》以及如今活跃在NDS上的《BLEACH DS》，都可以看成是TREASURE对这部作品创意的延续。从现在非常受欢迎的各种“乱斗”式游戏中，我们也可以看到当年这部独树一帜的名作的影子。

“在爽快的大旗下”

从"守护"到"制造"的扩张过程

玩过SS的人，都会记得《守护英雄》这部作品的魅力。

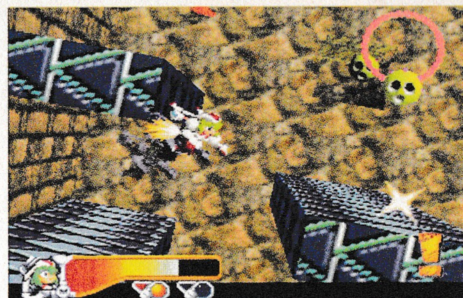
TREASURE和SEGA从MD开始的通力合作一直延续到SS时代，而登陆SS的第一部作品就是《守护英雄》。由于TREASURE在MD上大作连发，因此《守护英雄》在问世之前，就已经被许多SEGA支持者认定是一款至高的杰作：既然是擅长处理2D的SS，那么点阵粗糙和速度拖慢的事情就不会发生！只要有TREASURE在，SS就一定没问题！……先不去讨论SS后来的结局，就《守护英雄》这部作品本身而言，它的确是一款可以承载起如此巨大期望的游戏。通过招式之间COMBO回复精神力的系统造就了游戏趣味性中最基础的“按键的爽快感”。为了在群敌面前将战况向有利方向发展，需要使用精神力，而为了回复精神力，又必须连续打出COMBO，形成了一个无比爽快的螺旋。

这款作品作为“游戏”的可玩之处也非常多。可以将剧情导向不同方向的多分支路线，几乎能够使



用游戏中所有角色的对战模式，想彻底“玩完”这款游戏不是件简单的事。另外，这款作品并没有对角色们进行绝对化的平衡，但同时，作品中又留下了“让玩家们自身对平衡进行调节”的余地。不想被游戏所玩，而是想驾驭整部游戏的热心玩家们，毫无疑问会成为这款作品的俘虏。

可以说，1996年1月26日问世的《守护英雄》是SS最辉煌时代的一种象征。但是，也正是从这个时代起，TREASURE不再是一家只为SEGA制做游戏的“单打一”软件商了。后来的许多评论都猜测，《守护英雄》是TREASURE对其它硬件制造商的一种实力展示，也就是说，这部作品也许正是TREASURE的第二个出发点。



对于不少老SEGA拥护者来说，1997年6月27日发售的《去吧去吧！麻烦制造者》实在是一部令人震惊的作品。一位日本的游戏评论家曾经这样描述他当时的感受：

那是我到一位昔日同窗好友的家中去玩游戏的时候。好友一边开机一边感叹道：“不愧是TREASURE，做出的游戏就是有意思啊。”我当时有些怀疑自己的耳朵。因为他打开的主机是N64。这不可能……我不禁沉思起来。说起来，以前也曾经有过TREASURE要在N64上出游戏的谣传。相信这种谣传，就如同对真理进行否认一样，是最基本的错误。于是我开了口：“TREASURE怎么可能给SEGA以外的公司提供游戏？相信这种谣言，你还真是够笨。”可是，“笨”的立场发生逆转，只是几分钟之内的事情。当看到游戏包装上极其醒目的“TREASURE”LOGO时，我无言地举起了白旗。当时，身为SEGA死忠拥护者的我心中只有一句话：“为什么——！”

从游戏市场变化的过程来看，TREASURE的行动是无可非议的。而且，超越了对机种的执着之后，几乎所有人都承认：《麻烦制造者》是一款极为优秀的游戏。尽管N64在日本并不能算是成功，但所有接触过这款作品的人，却无一不被那“FURIFURI——”的声音所感染。

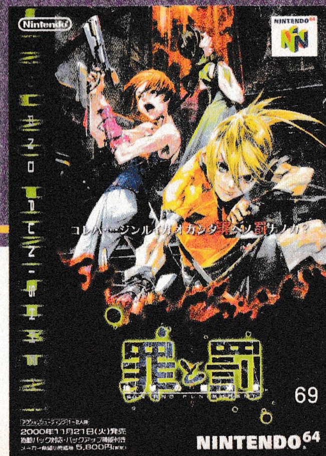
《麻烦制造者》的系统核心就是“FURI”，也就是“摆动”。在移动、跳跃和攀援等基本动作的基础上，加上“攀住——摆动”的动作，使画面上的物体发挥各种功能。首先是“能不能抓”，之后是“摆动之后会怎么样”，以这个思考模式为大前提来实现各种有趣的动作效果。当然，“摆动”在躲避敌人攻击时也是有效的，这使游戏中的攻防形成了一种“先闪后打”的简单规律。如何在精细划分的版面中巧妙利用各种物体的能力，如何运用自己的操作和灵感对关卡进行挑战，这是《麻烦制造者》带来的最大快乐。

另外，还有一点必须提到的，就是这款作品角色设定的“破坏力”。就当时而言，主人公“玛莉娜”是个非常罕见的角色：身着女佣装的“罗莉”型机器人，头上的发式看起来如同兔耳朵一般，可以说被赋予了很多特殊的角色“属性”。并且在剧情中，被敌人抓走的是老气横秋的大叔，而前去拯救的却是可爱的玛莉娜，这样一种奇特的剧情构成了很多青年以上年龄层次玩家产生游戏代入感的重要成因。因此，尽管风格清新可爱，这款游戏却被爱好者们戏称为“意识不良”，从这一点上可以深切体会到TREASURE这个“游戏狂人集团”对重度游戏迷们心理意识的尖锐把握。

“在历史的传承中”

逐步加速的“探宝”步伐

《闪亮银枪》《涂鸦SHOWTIME》《罪与罚·地球的继承者》……这些名字，也许现在有些新玩家已经不熟悉，但却实实在在地印证着TREASURE在世纪之交那几年中的脚步，其中的任何一部作品，都曾给予玩过它的玩家们一份超出预计的惊喜。



●ボタンを組み合わせて7種類の武器を使いこなせ!
●今までに無い怒涛のボスラッシュ・シューティング!
●敵を倒す事によりパワーアップ!
●音楽は「崎元仁」担当!
●2人同時プレー可能!



RADIANT SILVERGUN™
レイディアント シルバーガン

トレジャー初の業務用シューティングゲーム!

©TREASURE 1998

TREASURE 株式会社トレジャー
TEL.03-3361-8131 FAX.03-3361-8133

1998年5月28日，一部名为《闪亮银枪》的游戏出现在日本的街机厅中。乍看之下，这是款普普通通的2D卷轴，3D绘图的“伪3D”射击游戏，在那个多边形已经在玩家心中占据很大地位的时代里，这样的游戏并不能说具有太高的“创意震撼力”。但是，当听说这是TREASURE制作的第一款街机游戏时，不少玩家都好奇地向机台中投下了硬币。结果，这款游戏的实际感受带来的震撼远远超出了射击游戏的形式本身。这款游戏最大的特征就是影响分数的敌机颜色，自由变幻的武器组合和复杂的地形配置了。登场的所有敌人全都分为红、蓝、黄三种颜色，连续击坠同色的敌人可以形成“连锁”，使分数大幅提升,而只要击坠了一部其它颜色的敌人，连锁就会中断。同时，自机的武器也有3种，通过同时按下两个以上的按键，更可组合出合计7种攻击方式。在不同的版面中变换不同武器，才能形成“连锁”，获得高分。与传统的“弹幕式”射击游戏不同，这部作品版面的卷轴速度很慢，但相对的，地形却极为复杂，有些地方甚至可以用“迷宫”来形容。敌方的BOSS角色时常和地形化为一体，只有通过反复观察，虽然节奏并不快，但只有仔细观察，才能找到攻略的方法。同时，游戏中那种特殊的“末世”世界观,充满个性与震撼力的BOSS们令人感到很强的艺术感，似乎也只有“细嚼慢咽”，才能够体会到其中的精髓。两个月后，这部作品的SS版问世，其中加入了原创的全剧情模式，这个模式的流程极长，从头至尾打完要花差不多两个小时，这样的射击游戏，恐怕也只有TREASURE才做得出来了。



和射击游戏历来讲究的“速度与爽快”不同，《闪亮银枪》中体现着一种“忍耐与抑压”，与其说是射击，倒更有些像解谜。曾有评论认为“这是一款只有不喜欢传统射击的人才能玩好的游戏”。在那个市场局面发生变化的时期，TREASURE也许正是为了在自己构筑的“动作神话”中求得突破,才会同时对街机与射击进行这种另类的挑战。《闪亮银枪》虽然在业界受到了一些争议，但几乎所有玩过它的人都将它视为名作，TREASURE的这场“背水之战”也算是圆满收场了。

提起TREASURE的名作，很少有人会先想到《涂鸦SHOWTIME》，但当特意问起它时，相当多PS玩家都会恍然一下：“对了，那可是好东西！”这款“涂鸦中的小人们跳出来乱打一气”的乱斗游戏在莫名其妙之下就赢得了相当多的支持者，成为了著名的“消遣”型游戏。让3D构图表现出2D的绘画风格并不是什么独门技术，但像这样把3D角色弄得像蜡笔画一样的手法，却的的确确地显示出了TREASURE设计师们的职人气质。游戏中不需要任何“搓招”，唯一要做的事就是将场子中的各种东西扔出去砸人。这种单纯明快，无论男女老幼都可以尽情享受的玩法，毫无疑问成了本作最大的魅力。本作商品包装的背面有一句“资深玩家也会情不自禁地叫起来！”的宣传语，这成了对这部作品的最好总结。由于媒体宣传的原因，这部作品的整体知名度并不高，但从另一方面讲，仅靠口头流传就得到了如此的口碑，也正是“TREASURE风格”的一种最好体现，

如果说游戏界也存在着水和油的关系，那么任天堂和TREASURE恰好就是这样的一对。一方是世界级的任天堂，大众化的权威，以“能让孩子们获得快乐”作为绝对条件的巨人，另一方是孤高的TREASURE，前卫精神的象征，以“让忠实游戏迷们感到惊喜”作为一贯方针的侠客。这样的两个“对立面”合作，会做出什么东西来？这个答案就是2000年11月21日在N64上发售的《罪与罚・地球的继承者》。这部作品在TREASURE一贯得意的射击动作基础上，加上向画面内部延伸的3D背景构图，表现出令人目不暇接的激烈战斗。从某种意义上看可以算是1995年MD《异形战士》的进化作品。游戏中的操作非常巧妙地活用了N64手柄的机能，每个按键都“各司其责”，虽然需要一点时间来熟悉，但操作性非常良好。多彩的近远攻击转换，华丽的碎片连锁，整部游戏的战斗完全是TREASURE的基调。那么，任天堂的风格又体现在哪里呢?

首先是难度。根据后来透露的消息，实际商品中的“HARD”其实是TREASURE一开始准备的“EASY”。任天堂在最后的调整中，大幅降低了游戏难度，并且设计了初期训练关卡，特地将它更改成了一款大众化游戏。因此，这款游戏推出后出现了一个有趣的现象：许多玩家第一眼看到游戏中的战斗画面时都会产生畏惧情绪，但当实际玩过并突然发现自己轻松实现了那些华丽的连锁后不禁感到：“我原来很厉害嘛！”在某种意义上，玩家由“菜鸟”变成“高打”，通常都会有一个让他们构筑起自信的作品，而《罪与罚》就是日本业界普遍公认的一款“玩家觉醒用”游戏。TREASURE的表现力加上任天堂的难度，恰好形成了这样一个绝妙的配合。

然后就是剧情设定。《罪与罚・地球的继承者》这个标题是任天堂方面定下来的。与TREASURE历来单纯明快的风格不同，这部作品的背景相当深邃。角色们在流程中经历无数突如其来的转折：最初的操作角色只用一关就会“出事”，原本认为是配角的人物变成了主角，谜之少女连续使用超能力，但结尾时刻，那种力量的真相却极其令人震惊……，几乎每一个版面中都有“不可理解”的事发生。只玩一遍的话，玩家们根本无法体会剧情主题的真意，但一定会陷入思考，而玩过数遍之后，玩家们又自然会领会到故事中的真意。在一个“动作仅仅是动作”的游戏时代中构筑出这样一个具有雄辩力的故事，可以说是制作者双方在常年对游戏的“爱”中酝酿出来的结果。



特别提示：“罪与罚”已经通过神游机正式在中国玩家面前亮相。

"在未来的道路上"

逐渐融入"现代社会"的TREASURE

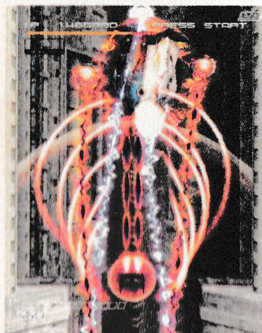
应该说，从人气绝顶的《斑鸠》问世之时起，TREASURE就已经逐步走向了自己的成熟期。

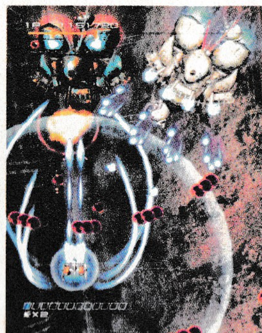
作为射击迷们交口称赞的超级名作，2001年12月20日问世于街机的《斑鸠》并不需要太多的文字介绍。虽然这部作品在各种评论中常被认为是《闪亮银枪》的进化之作，但实际上，无论从"阴阳属性切换"的攻击系统，还是从"凤来之国"的传奇式背景设定中，我们都可以看到TREASURE另外许多著名作品的影子。在这款游戏精致的制作以及剧情中传达出来的"求生者的信念"，正好与在刮着强劲逆风的2001年街机市场中向传统射击游戏发起不屈挑战的TREASURE自身的身影相重叠。无数喜爱传统射击的老游戏迷们，在街机厅中看着高手熟练地打着《斑鸠》，心中涌起的都是一种无言的感动。



从2002年到2003年，TREASURE的工作一直十分繁忙。《最初的一步》也好，《龙骑兵》也好，《铁臂阿童木》也好，大家都看得非常清楚：无论在机种上还是在业务伙伴上，TREASURE的合作范围越来越广泛了。到了2004年，三款大作相继出现在玩家们的面前：NGC上的《瓦里奥世界》，PS2上的《太空巡航机V》以及GBA上的《守护英雄ADVANCE》。游戏业界几乎不约而同地做出判断：如今的TREASURE，已经完全融入现代的商业游戏运作模式之中了。

"融入现代的商业游戏运作模式"，这并不是什么贬义的说法。因循守旧和自命清高只会葬送制作者应时而动的灵感，在大的文化环境中寻求发展才是对软件开发者应有的要求。实际上，在2004年的作品中，我们依然可以清晰看到"TREASURE的风格"。尽管"瓦里奥"是任天堂的招牌角色，《瓦里奥世界》也是以单纯流畅为基调的游戏，但TREASURE却在游戏中设计了解谜性很高的隐藏版面，使游戏变得非常经玩；尽管《太空巡航机V》是经典设计系列的正统续作，TREASURE却打破了历代游戏感觉的坚壳，利用系列的经典形象们构筑出了全新的版面结构，给"重生"的副标题赋予了撼动玩家们心灵的力量。





而《守护英雄ADVANCE》的推出，更使玩家们忽然发觉：TREASURE已经到了将自己的作品作为里程碑，进行总结与新生的年纪了。

《守护英雄ADVANCE》的确称得上是一种"升华"。这部作品的基本模式与SS版《守护英雄》相同，剧情接在SS版的假想结局之后。虽然作品移师到了掌机，但细致程度与原有的亮点丝毫未减。新系统"反击"使游戏中战术的构成得到了丰富，而原有的多人对战乐趣也通过通信功能得以再现。虽然针对这部作品也有着"记不住反击时机就什么也干不了"的反论，但一旦熟悉了系统，这无疑是一款比起前作也毫不逊色的游戏。

就在刚刚过去的2005年，《超级火枪英雄》发售。在TREASURE的第一部作品问世之后的第12年，我们迎来了这款在"TREASURE的原点"上构筑起来的最新作品。当然，这部作品并不是复刻或移植，而是在这12年技术发展的基础上完成的正统续作。"枪械与格斗的融合"在本作中得到了大幅强化，将近10种格斗动作全部可以通过方向键和A、B键的组合轻松使出，作为TREASURE"看家本领中的看家本领"的2D版面构成和角色动作刻画在这个跨越了时代的题材中表现得淋漓尽致。天地回转的空中战，监视屏中的突破剧，击穿BOSS巨体的飞踢，能斩落敌方枪弹的光剑，各种创意如同蓄积已久的洪流，一股脑倾泻在这款最新的作品之中。"三人组"和"SEVEN FORCE"等经典角色的再现，更令TREASURE的老玩家们从心底里感到熟稔。毫无疑问，《超级火枪英雄》是一个承上启下的里程碑，它使所有玩家再一次无比明确地确认了"TREASURE的风格"。

□ TREASURE这些年走过的轨迹，谱写了一个"每一部游戏都是杰作"的公司的传奇经历。TREASURE社长前川正人先生在《超级火枪英雄》推出之后说过这样一段话："我们一直在做游戏，并且在不断追求'作出更崭新的东西'和'让游戏变得更有趣'，但随着对'有意思'的执着，思考的范畴可能会变得越来越狭小。对于我们而言，让思考产生这样的局限是不行的。时时返回原点去思考，大概这才是追求游戏趣味性所应当具有的思路。"不断产生自由而创新的游戏创意，又不断更新自己的头脑，这就是游戏职人集团TREASURE的做法。1月26日，NDS游戏《BLEACH DS 驰骋苍天的命运》刚刚发售，这款巧妙利用NDS机能，对"乱斗"进行最新诠释的游戏，已经开始描绘TREASURE在无尽的游戏发展过程中又一条崭新的轨迹了。

少数精锐派的动作&射击游戏职人集团 TREASURE 专访财宝



TREASURE公司董事长
前川正人
Maegawa Masato

1965年出生于福井县。在KONAMI公司任职，后于1992年成立了开发公司TREASURE。曾经以制作人的身份参与过20款以上TREASURE公司制作的游戏作品。目前担任TREASURE公司的董事长。



TREASURE公司开发三部
菊地彻彦
Kikuchi Tetsuhiko

1969年出生于静冈，后来在东京长大。1992年参加了TREASURE公司的设立。作为设计师参与过很多游戏的角色制作。代表作有《火枪英雄》《幽游白书·魔强统一战》《麻烦制造者》等。

由《麻烦制造者》在海外成功引出的《瓦里奥世界》等作品的开发

高举"自由"的大旗而独立

——请回顾一下财宝公司经历的这些年好吗？

前川：我们原来是个只为SEGA提供软件的公司，但途中经历了许多迂回曲折的经历。这次《守护英雄》等制作项目，已经是我们与SEGA相隔已久的合作了。

——从公司设立开始最初的五年，一直在为SEGA的主机

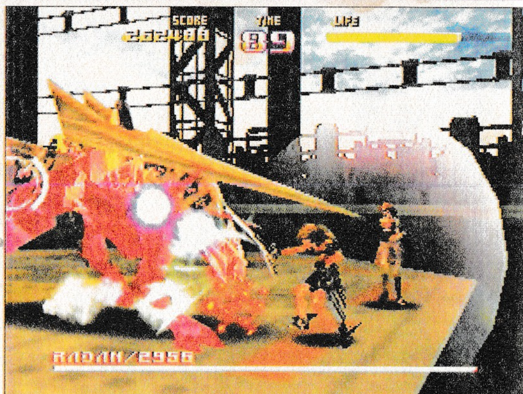
做游戏是吧？

前川：因为MD（MEGA DRIVE）的时代，我们和SEGA的关系非常密切。

——对了，当初前川先生为什么独立出来成立了TREASURE公司呢？

前川：“即使是个小公司也好，想按照自己的想法去做游戏。”实际上就是来自这个单纯的想法。从开发的立场上讲，大型企业的确有许多方便的地方,但像这种精雕细琢的小规模制作也不错。因此，公司设立当时我们只有10个人左右，为了做自己想做的游戏而上了路。当时我还很年轻，一心只想着“做自己喜欢的东西吧！”（笑)

——92年时，游戏业界中是不是有一种“独立”的潮流？



前川：是啊。当时已经有CLIMAX和SONIC的先例（注）,小的制作公司纷纷涌现。看着他们的动作,我觉得独立也是一件很有意思的事。从外部人员的眼光来看，这样的公司似乎相当自由，因此创立之时，我们想让TREASURE也有这种自由的社风。不过说起来，“自由”这种东西也有可能让人变得很糟糕呢。但是，以“自由”作为公司设立的主题，我们就可以毫无牵挂地放手去干。只考虑游戏的事情,把心思全放在制作能让大家高兴的软件上。因此，我们从公司建立开始的这12年来，一直在遵循着“自由”的理念，尽管期间也有许多需要重新思索的地方。

与任天堂关系的开始

——刚独立的时候，你们好像连个招呼都没打就去找SEGA了。（笑）

前川：啊，没错。之所以会这样,是因为看到了CAMELOT现在的社长高桥宏之先生的样子，我们觉得他那样的做法很不错。

——当时你们没有想过不和SEGA，而和任天堂合作吗？

前川：当时任天堂公司的产品非常强，但SEGA的MD也处于上升期，市场份额已经达到了接近SFC的水平。我们觉得，制作出能够强化MD的软件是件不错的事情。在当时的情况下，即使成立了新的公司，也可能会被市场埋没而闯不出名气，这是可以想象的事。那么，就在新锐的MD上一口气推出引人关注的作品。这么想着，我们就去找SEGA了。

——从那时开始的5年间一直在为SEGA的主机制作软件，后来为什么会突然转到N64上了？

前川：当时我们和ENIX合作制作《麻烦制造者》。这款软件在日本是由ENIX自己发售的，但负责海外销售的是任天堂公司。

——这样啊。确实，日本国内的第三方软件在海外由NOA（任天堂美国公司）发售的例子很多呢。

前川：和任天堂的往来就从那时开始了。《麻烦制造者》在海外创造了很好的销售成绩,任天堂对此做出"TREASURE是一个制作好游戏的公司"的评价，并委托我们制作一款新软件。于是，我们制作了《罪与罚》。虽然我们也参加了后来GC上发售的《瓦里奥世界》的制作，但实际上我们和任天堂最初的合作是从《麻烦制造者》开始的。

——原来如此，这里面和NOA的关系非常大吧。

前川：我们本来想把《罪与罚》设计成一款能够对应美国市场的游戏，但结果，从日本人的主观来判断美国人的取向，多少产生了一些偏差。因此，这款软件虽然在日本发售，但最后并没有在海外推出。

——这样啊。最初当任天堂发出邀请的时候，你们是一种什么印象？

前川：毕竟那是任天堂啊。我们当然把它当成一件好事。

——然后，进入了NGC的时代后,你们突然就用起“瓦里奥”这个任天堂角色来了……

前川：《罪与罚》推出之后，我们向任天堂提出了一个关于原创游戏的提案。那时，完全原创的作品想卖得好非常困难，因此当我们提出“想做这样一个游戏”之后，任天堂方面表达了“那就使用瓦里奥这个角色怎么样？”的看法。

——那时是一种什么样的感受？

前川：由于那时他们说“和马里奥不同，瓦里奥这个角色怎么糟改都没关系”，我们就想：“既然怎么糟改都没关系，那就给他干！”（笑）这是个我们很喜欢的那种没有任何顾虑的工作，而且《瓦里奥》的游戏当时只在GBA上出，于是我们希望把它做成一个具有TREASURE风格的3D动作游戏。在最初的企划阶段，他们还提出不能把《瓦里奥》做成和《马里奥》雷同的游戏,但其实，让我做我也做不出来。（笑）于是，我们准备使用瓦里奥这个角色，制作一款无论谁都能轻松游玩的游戏。由于成为企划核心的理念是“充满活力的动作游戏”，我们在开发的最后，将难度设定得非常平易近人。

——关于这一点，还有些声音说“这不像TREASURE”呢。（笑）

前川：我想大概会有人这么说的。在最后的调整中，任天堂公司在一些地方给予协助，帮了我们很大的忙。在开发途中也有过抓不准方向的时候,那时我们和任天堂的山上仁志先生进行了仔细的研讨。他给我们提出了“以横向卷轴为基准，目标是让任何人都可以轻松享受”的建议，我们才算把握住了整体的感觉。因此，比起“TREASURE特色”来，《瓦里奥世界》的性质更偏向于大众化游戏。

——两年前“超级马里奥演唱会”的时候，我见到了“瓦里奥”这个角色的创造者清武博二先生，他是特意为了商谈《瓦里奥世界》的事而到东京来的。

前川：任天堂开发组的成员来过TREASURE好几次，瓦里奥的造型也必须请清武先生来监督，对我们的设计师作出许多指导。对于任天堂来说，“瓦里奥”是非常重要的角色，清武先生自己也有着一些“瓦里奥不做成这个样子不行”的执着。

注：CLIMAX是开发《光明与黑暗》《光明力量》的公司，SONIC是SEGA出资设立的一家企划公司。当时在业界有一个有名的传闻，说这两家公司的设立都与CAMELOT的高桥宏之社长有关。

开发时间充裕的任天堂软件

——和任天堂一起开发软件之后，有没有发现什么和这里一样，或者和这里不同的地方？

前川：基本上，任天堂的信念是“游戏只要有趣就行了”。整体上讲，比起纯商业的要素来，任天堂是一家以游戏的趣味性作为最优先因素的公司。所以，我们合作起来也比较轻松。可另一方面，他们不关心销售面较窄的游戏，作品必须是能够一炮打响的名作，因此我们在制作时也不能过于随心所欲。不过，在开发的初期阶段，他们是给了我们开发公司很大的自由的。因此最后变成了我们先借气势一口气做出来，然后由他们来看成品，并指出问题的制作流程。

——比起看企划书来，任天堂公司似乎更喜欢先做出来看看，然后再判断善恶的做法。

前川：动作游戏到底有一些部分是不做出来看看就不明白的。需要先做出来，然后再对其中做得不好的地方加以改正。

——这样的做法会不会很辛苦？

前川：制作现场当然是异常忙碌，但由于开发时间很充裕，我们实际上有充足的时间仔细思考。“用两个月时间把这部分做出来。”经常是这样，不会制定非常严格的时限。对于那些从一开始就事无巨细都要过问的那种制作方式，我们是很头疼的。

——开发时间长对于任天堂来说不是最关键的。

前川：从结果上看是这样。对于任天堂来说，即使已经制作出来，不行的东西就是不行，决不会勉强推出。如果不行就不卖，这种姿态非常明确。

——听说《瓦里奥世界》的开发还有和《瓦里奥制造》相重叠的部分是吗？

前川：是的。因此在《瓦里奥世界》里，加入了能和《瓦里奥制造》联动的要素。我们希望这两部作品在美国能够同时发售，就是因为加入了这种要素。

在开发现场决不多嘴！正因如此TREASURE的软件才能诞生

在几乎所有的主机上制作软件

——前川先生原来的工作是程序设计师吧。

前川：对，直到《去吧去吧！麻烦制造者》为止，我一直在当主设计师。最近因为年纪的关系不再做了。其实，在TREASURE里比我厉害的程序设计师多的是，我根本用不着自己每次都自己去组织程序。

——TREASURE一直遵循不轻易增加社员的方针是吗？

前川：增加太多人的话，公司的“自由”主题想实现就比较难了。如果变成300人左右的公司，“自由”就完全变成一纸空谈了。如果每个人都按照自己的喜好行事，那大家就变成一盘散沙了。

——人数比较少的话，大家的工作状态都能看得见，倒是有这个优点。

前川：为了让“自由”的主题更加确实地实现，我们尽管也顾虑部署方面的问题，但还是坚持了不怎么增加人数的方针。

——尽管是人数较少的公司，却从MD开始，一直到N64、NGC、GBA和PS2（PLAYSTATION2），几乎在什么主机上都出过游戏呢。

前川：是出过了。（笑）

——变更机种的时候，开发效率会不会变低？

前川：我本来是有过将机种集中一些的想法的。但由于不是再像当年和SEGA那种紧密合作的关系，而是一部一部地进行签约，结果就又接了NGC的委托，又接了PS2的委托。想集中在一个主机上是非常困难的。

——如果是第一次着手的主机，熟悉开发环境是不是要花很长的时间？

前川：那是肯定的。所以明年和后年再出新主机的话，我们恐怕会感到非常辛苦。大公司可以针对自己改善制作开发环境，使各机种的开发环境共有化。但像我们这样的小公司就必须从头做起。所以，效率确实是不怎么样。

——但是，软件的发售速度却非常快呢。创立12年来已经出了20款以上的软件。

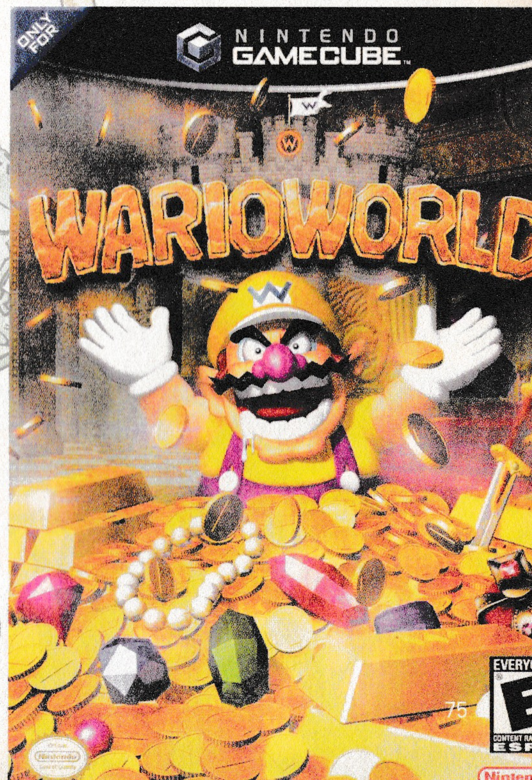
前川：那一年不是才两款左右。

——但那是这么少的人做出来的。

前川：那是在开发过程中提出各种无理要求的结果啊。确实有一些地方相当困难。制作的数量也经常出现问题。不过，制作的人数多了，自由度又会下降，其中的平衡是非常难掌握的。基本上,我们觉得像《斑鸠》这种由两到三人的小组花两年左右时间进行制作，调整阶段时再请各方予以协助的开发方法，是最能体现设计人员独到创意的制作方法。但是，在现在的时代，很多情况下不允许花费两年时间去做一款游戏。我们给大家留下了“总在主机末期出游戏”的印象，也与我们开发时间较长有很大关系。

——不过《麻烦制造者》在N64发售的第二年就推出了。

前川：那款软件是在主机发售之前就开始开发的。那是由



我自己担任主程序设计师的游戏，因此留下了很多辛苦的制作回忆。

TREASURE特色的秘密是什么？

——公司创立当初的成员现在还留在公司里吗？

前川：是的。现在基本上还是以创立当初的成员为中心。

——一般提起“TREASURE特色”，制作组成员的脑海里有没有一些比较执着的东西？

前川：比起“执着”，我觉得那些游戏是在自由的心态中制作才成为现在这种结果，而不是说着“这才是我们的游戏风格！”什么的制作出来的。从我（作为社长的）立场来说，只要在企划草案阶段签署了“同意”，就绝不会在制作现场指手画脚。因为我觉得，负责经营的人如果做出了干预，那种“特色”就做不出来了。那样干预时经常会说“不好卖一点是不行的,为了卖出去,这里必须作成这样”之类的话,之后经营者、销售方就会对游戏进行“矫正”，变成“游戏里应该充实一些这种要素”的思考方法。我们不想让游戏的制作流程变成那样。因此，我们将一切都交给现场人员。说不好听一点，纯粹是放任自流。（笑）然后试玩做出来的东西，如果做得太差我们当然会提意见，但只要游戏的创意能够切实体现出来，“应该这样，应该那样”的话我们是绝对不会说的。我觉得正是这样做的结果造就了那些“有TREASURE特色”的游戏。开发者们的思想不受任何干扰，完全忠实地体现到游戏中，玩家们大概正是看到了这些地方，才会产生“这才像TREASURE”的感觉吧。

对2D动作的执着

——回头看看迄今为止推出的软件阵容，2D动作的比例很高啊。

前川：正是。当初PS和SS刚问世时，大家都有一种“多边形，除此以外的东西今后都吃不开了”的感觉，我们在SS上推出《守护英雄》的时候也是如此。当时我们对SEGA说的是“正是这个时代我们才要做2D！我们一生都想做2D！”（笑）2D和3D的游戏表现方式到底不同，如果是RPG，游戏还是原来的性质，但升级为3D之后，临场感会一下子变高，有很多好处。但动作和射击游戏改成3D以后，会得到完全不同的结果。任天堂在N64上最初推出的《马里奥64》里面有一个绕到敌人后面，抓住尾巴把敌人扔出去的动作，这就是一个秀逸的设计。没有这样的创意作支持，3D动作游戏就会变得破绽百出。

——将库巴扔出去的那个动作和3D摇杆也对应得很好。

前川：如果做得这样棒当然很好，可另一边，以“敌人从正面过来的话，横着跑开不就好了吗”为思考模式而做出来的游戏也有很多。当然，我们也觉得3D的动作游戏非常有趣，但实际上，2D是完全不同的东西。我们想做的是让2D的游戏性进一步提高，为了这个目的，我们还想一直把2D的东西做下去。当我们提出“想在GBA上做《守护英雄》”的时候，有人问“为什么跑到GBA上去？”那是因为，我们想在一个2D游戏依然可以扎根的土壤上决出胜负。现在一提在家用机上开发2D游戏，大家会自然而然地期待非常高质素的作品，想进行创作非常困难。当我们对PUBLISHER提出2D的提案时，他们也说“嗯……2D有点……”，很难办，而在GBA上，谁也不反对制作2D游戏。（笑)

——的确如此。（笑）对于前川先生来说，GBA是一台理想的主机吗？

前川：从某种意义上说，在现在已经上市的主机当中，GBA对于我们来说可能确实是一台理想的主机。它是一款可以将从FC时代开始，经过SFC、MD的游戏制作得到的经验原样活用出来的主机。在这种确定了一定水平，硬件规格有所制约的环境中制作游戏是一件非常有趣的事。

——是一种“展示才华的平台”的感觉。

前川：是啊。不过，在这次的《守护英雄》中，有拟似3D的版面出现。也就是一边说着“要做2D”，一边却又把3D画面加了进去。（笑）不过，正因为平台是GBA，试着硬把这样的版面加进去也很有意思。





痛快淋漓地大闹一场，彻底体验打击的爽快感！

在GBA上制作本格派格斗动作游戏！

——《守护英雄ADVANCE》（简称AGH）算是SS上那款作品的续作呢。

前川：由于得到了用户们的强力支持，我们觉得那是一个让这部作品复活的好时机。由于和SEGA进行了合作，因此想把话说明白也非常容易。（笑）

——为什么将复刻机种选为GBA呢？

前川：由于一开始就决定做2D游戏，我们把机种定为了GBA。但其实，当SEGA把企划拿过来的时候，也说过希望在NGC上制作。不过，考虑到我这边的小组人数和精力问题，那样可能会过于勉强。比起登陆NGC，我们更注重把菊地他们的想法较好地表现出来，于是我们觉得在GBA上以少数精锐的方式进行制作，大概会比NGC好一些。

——如果把《AGH》的魅力用一句话表达出来，应该是什么呢？

菊地：应该是“大闹一场”吧！这的确是一个不需要太计较细处，只用“大打出手”，彻底体验打击爽快感的游戏。那时，这种动作游戏在GBA上意外地少。或者说，动作游戏本身就已经不多了。因此我们觉得，这款作品一定能给人带来新鲜的游戏感觉。

——除剧情模式之外，对战模式也十分充实呢。

菊地：啊，我也想起来了。（笑）我到那时为止虽然也做过很多多人数的对战游戏，但一直都是大家看着同一个屏幕来玩。但到了GBA上，屏幕变成每人一个了不是吗。像这种通过个别画面进行对战的作品一直没有出现过太多，我们觉得这对于《AGH》来说是一个发挥的好机会。何况，通过联线对战环境，还可实现至多4人的同时对战。

——菊地先生为什么那么在意多人数的游戏呢？

菊地：应该是“不会被游戏中的规则过度束缚”这一点吧。如果被“计算之内”和“想定之外”这些东西框住，那么“想把这些东西表现出来”的思想碰撞就会被磨没了。进行各种尝试，探索带有未知数的要素，寻求“将不同的想法合在一起而产生聚变”的机会，在游戏中留有很多这样的余地，让玩家在游戏过程中能够开拓出新的玩法，这就是多人数游戏的乐趣。

按照自己的意志，利用反击翻弄敌人，可以带来“对游戏进行控制”的快感

——从某种意义上说，这是一款以磨练自己的操作实力为目标的游戏呢。

菊地：比起那时相当流行的，花时间积累游戏中经验值的游戏来，我个人更喜欢能够积累我们自身“经验值”的游戏。当年的街机游戏就是这样，有实力的人可以获得高分,非常要强，喜欢努力，在游戏中动脑子的玩家会得到比较高的回报。但是在比较新的游戏中，只要肯花时间积累经验值，无论谁都可以成为英雄，这样的制作思路有些太多了。只有通过努力才能成为英雄,我喜欢这样的游戏。

——复刻在FAMICOM-MINI上的那些老动作游戏非常有人气，我觉得这款游戏具有与之相似的乐趣。

菊地：是啊。从某种意义上说，《AGH》是一款能让当年的老玩家们露出微笑的游戏。只不过，我们并不打算作出复古的气氛，只是在现代派的游戏风格中，体现出了昔日游戏的一些闪光点，这样说应该是比较确切的。

——反过来，对于新玩家来说，这种感觉反倒非常新鲜。

菊地：比起“菜单化”的新游戏群来说，在眼睛看不到的细节上表现致密，这些部分可能有一些优势。



角色动起来才是真正的“动作”。角色不是光标！用独特手法对GBA的机能进行仔细检证！

——这款游戏不仅具有使人惊奇的版面构成，即使在同一个版面内，场景也会不断发生变化，给人“每次玩的时候都有新发现”的感觉。

菊地：是啊。前作中的展开非常平淡……前作采用的是进行单纯横移动，时不时出来个BOSS……的构成方式，可这回的作品采用是“通篇高潮”的形式，玩家会被游戏的流程卷进去，玩着玩着就会发出“竟然做到这种地步”的感叹。

——视觉效果也非常精致。

菊地：由于游戏中加进了大量流向不断变更的版面，以及不断活动的场景，程序员们几乎要哭出来了。他们不断问“在这种地方还要加入3D？”之类的问题，而我总是回答“加”。因为我不是带着“既然是GBA，做到这种程度就行了”的想法，而是带着“总之要把想做的做出来试试”的想法来进行制作的。

——对于TREASURE来说，这已经是GBA上的第三款软件了。你们是否觉得已经完全掌握了GBA上的制作方法？

菊地：实际上，我们对GBA的机能是从零开始摸索的。如何做出角色，如何使用半透明和回转等机能，需要对硬件的各个层面进行检证。有些地方与理论值差距很大，实际做起来非常困难，但也有些地方达到了预想以上的水平。《AGH》的引擎我们做了好几次，至于究竟能做成什么样子，在企划阶段心里完全没有底。既然是以《守护英雄》为目标，我们就向着这个方向前进了。不过，硬件不断变更这件事到底还是造成了很大困难……

——开发是由大约多少人来进行的？

前川：包括菊地在内的设计师两名，程序员两名，就这样开始了……不过到最后加入了很多协作的力量。

菊地：因为摸索的时间有些过长了……当然，如果今后再在类似的情况下做游戏，我想应该会做得更快的。

——开发最终花了多长时间？

前川：我把话说在前头，时间可是相当长的。（笑）途中曾经因为别的工作而中断过，从最开始算起过了两年的时间。实际开发时间大概一年半左右吧。

——一年半的话，也不算是太长的时间啊。

前川：很长啊……以我们的作品而言，相当长了。

——那么你们觉得，最后的成品有没有达成当初的构想？

前川：完成得非常好。刚一开始我们还想："做出这么一个过大的构想没问题吗……"

菊地："超越前作的SS版！"什么的……（笑）但我觉得，最后的成品足以令前作的爱好者满足，也足以令眼光很高的GBA玩家感到"居然能实现这种动作？"的惊讶。

——的确，我自己就感到相当惊讶。

菊地：只有角色真正动起来，才能称之为动作游戏。"角色并不是光标啊！"这样的意见是相当多的。明白这一点的人很多，这令我感到非常高兴。

——"角色并不是光标"……这是一句能留给人很深印象的话呢。

菊地：最近这样的游戏不是很多吗？把角色用四方框框起来，走路的动作全都一样。（笑）我们一直觉得："怎么能做成这样呢？"似乎随着资金的状况和期限的制约，进行游戏开发的人们都在逐步忘却梦想，但我们觉得，只有一心追求游戏的乐趣才能称之为开发者。所以，我一直是抱着"如果社长提出什么古怪的要求，那我就撂挑子不干"的心情在做游戏的。（笑）

前川：那好像是我们这里经常说的一句话呢……（笑）

菊地："如果不能再现自己的想法，就没有当开发者的意义"，我们的职员多数都是抱有这种想法的人。

前川：虽然小公司受到很多制约，但说到能让大家按照喜好来制作游戏，到底还是只有小公司能做到。因此我觉得这反倒是我们的一项优势。

——原来如此……也就是说大家都是很顽固的人了？

菊地：嗯，这个……（笑）说是专业意识也好，制作者的执着也好，总之是对游戏的一种爱。我的确觉得大家都抱有这样的感情。



——在《AGH》中，菊地先生最"执着"的部分是什么呢？

菊地：我是一名设计师，最基本的执着就是制作出会动的角色们。从根底上来讲，与其说这是一种设计者的气质，倒不如说是对动画感的一种喜好。"只要能够动起来，什么游戏都好"，就像这样的感觉。当然，这是以制作游戏时的冒险和雀跃感作为大前提的。

——让角色"动起来"，是否可以单纯理解为让角色的行动模式增多呢？

菊地：可以这么说。帧数虽然是与动作表现关系最密切的要素，但对于长身比例的角色来说，最重要的就不是帧数而是姿势了。故意作出有些夸张的动作，看上去很有趣，感觉也会不错。

——"感觉不错"这个要素具体要怎么表现出来？

菊地：首先，在制作途中就让制作者感到来气的部分肯定是不行。

——那么就要做出很多角色，打得非常痛快才行了？

菊地：嗯……但如果一直都在出人，打的时候会打腻的。还是应当有一些张弛的限度。为了获得"好的感觉"，就需要超越一些不快感，那样游戏的感觉才能步入正轨。

——但是，如果不快感过强，游戏就会变得无趣……

菊地：这个部分的处理非常困难。平衡一般是通过数值分割而成的，但由于我对如何分割并不了解，结果只能凭着感觉做，再不断对错误的尝试进行纠正。

TREASURE的游戏不需要平衡调整？

——可是，最后的平衡调整似乎花了很长的时间。

菊地：这次的调整的确费时很长。以前常常是花一周……这种听起来很惊人的时间来进行的。（笑）但这次已经可以用"谨慎"来形容了。比方说，同样是"选择不同的难易度"，以前总是进行过数值调整就完了，但这次却需要按照难度等级来对角色们的行动模式进行大幅度变更。在这些细节之处进行各种调整，是一件非常有趣的事。

——我们一般都认为"游戏的最后调整是关键"，听到这番话还真是感觉有些意外呢。

前川：在这里有一个"开发者常年积累的感觉"的因素在里面。不是凭借想当然，而是凭借有经验的程序员的微调来进行，当游戏初步制作完成时，已经具备了一定水准的平衡性，实际上就是这样。

菊地：从一开始就打好"趣味性"的根基，之后再求得平衡并不是一件太难的事。想将天马行空的东西收束起来很难，但由于我们进行的是预期之中的展开，动什么地方会变成怎么样，其实是很好理解的。

——即使是游戏制作途中，点子也会不断涌现出来吗？

菊地：会的。只不过，也有的时候头一天还带着"这样做一定很有趣！"的自信，到了第二天回头一看，变成了"这什么玩意儿啊？"的感觉。

——在这些地方，有没有感到和其它公司有些不一样？

菊地：有啊。经常赶不上交纳成品的期限。这种时候，社长总是睁一只眼闭一只眼，我们底下就继续"恣意妄为"地往下干。（笑）

前川：我们在这方面的感觉可能有点奇怪。

菊地：对，底下的职员反倒架子大，这就是我们的公司！

GUNSTAR SUPER HEROES

如果没有经历过那个时代，
就在掌机上开始了解财宝吧！

TREASURE
VIDEO GAMES

前川：我觉得像“想进行开发”这种意欲是非常重要的。既然要讲自由，没有“想进行开发”的愿望，自由是不可能存在的。不过实际上，即使说自由，可能也只有领导才能享受到。（笑）

菊地：这次的平衡完全是程序员自身意志的产物。他们一边说着“嗯……这样是不是太过分了？”一边做出来，我看过之后再说“哦，是很过分……不过挺有意思，通过！”像这样的情况有很多。

——“过分”指的是难度过高吗？

菊地：有时候指的是那个，也有的时候是“作出这么一个古怪招来”之类的，程序员以超出我预期的思考方式作出来的东西。从某种意义上说，我们的程序员都很精于恶搞，这真是帮了我很大的忙。

——原来如此。可是，公司内部在这种自由的风气下进行制作，前川先生是不是对外要道很多的歉啊？

前川：哈哈哈……（笑）说起来可能是不少。应当否定的做法当然要否定，但认同的部分还是占大多数。如果不这样，就不能在这种风气下做游戏了。“游戏优先”这个方针是不会变的。

菊地：在这一点上，玩家们也看得非常清楚。他们会说“做得真是随心所欲啊”。但当提及对公司的评价时，他们都会还原到一个正确的认识。

创造者与用户，站在两个视点的立场上制作游戏？

——菊地先生心中的“制做游戏的乐趣”是什么？

菊地：说到底还是成为“创造者”这一点吧。但是从个人的角度来讲，我更喜欢一边想象着用户的表情一边进行制作。看到这样的创意，他们将会是种什么表情呢……我总是一边这样想着，一边享受着制作的过程。用户们大概会对这个地方有意见吧……什么的。

——故意作出让人提意见的地方，还有这样的时候吗？

菊地：如果是想“明知故犯”地叛逆一下，我会加进去的。只不过，对于“为什么要留下这种会让人提意见的地方”这件事，我们必须具备充足的理由。如果不是这样,我也会将那些地方删除的。

——虽然是“创造者”，却是从用户的视角出发呢。

菊地：是的。“用户的视角”是一个绝对的前提条件，而“创造者”的感觉来自“只需要对平衡进行一点变更，游戏就会完全改头换面”，那是一种切身体会到“制作”过程的乐趣。

——从社长的角度来看，菊地先生是一位怎样的社员呢？

前川：从基本上来说，是个一心一意考虑游戏的人。我们的设计师都是一些很有个性的人，他们的看法都是“我在工作时想的只有游戏”。如果掺杂其它想法，就无法产生和其它公司不同的特点，无论从好的方面还是不好的方面说，他们都是一群只想着游戏的人。

前川：这么说的话，还真是这么回事。在游戏制作同时考虑其它事情，回到家里也不再关心游戏制作，这样的人是做不出《AGH》这样的游戏来的。这句话也可以用来评价我们其他的设计师：他们简直如同活在梦境中一样。

菊地：不过，这并不是件痛苦的事。我喜欢制做游戏，也喜欢进行各种各样的构思，所以即使总在想游戏，也不会觉得厌烦。不过身体时不时提出抗议倒是真的。（笑）总之，因为我喜欢。

TREASURE麾下的“财宝”们

游戏名称	游戏原名	平台	发行商	发售日
火枪英雄	GUNSTAR HEROES	MD	SEGA	1993年9月10日
麦当劳宝岛大冒险	McDonold's Treasure land Adventure	MD	SEGA	1993年9月23日
爆炸海迪	DYNAMITE HEADDY	MD	SEGA	1994年8月5日
幽游白书·魔强统一战	YU YU HAKUSHO	MD	SEGA	1994年9月30日
异形战士	ALIEN SOLDIER	MD	SEGA	1995年2月24日
光明十字军	Light Crusader	MD	SEGA	1995年5月26日
守护英雄	Guardian Heroes	SS	SEGA	1996年1月26日
去吧去吧！麻烦制造者	Yukeyuke Trouble Makers	N64	ENIX	1997年6月27日
侧影幻象	SILHOUETTE MIRAGE	SS/PS	TREASURE/ESP	1997年9月11日 1998年7月23日
闪亮银枪	RADIANT SILVERGUN	AC/SS	SEGA/TREASURE	1998年5月28日 1998年7月23日
涂鸦SHOWTIME	Rakugaki Showtime	PS	ENIX	1999年7月29日
爆裂无敌·番外王	Bakuretsumuteki Bangaioh	N64/DC	TREASURE/ESP	1999年9月3日 1999年12月9日
罪与罚·地球的继承者	SIN AND PUNISHMENT	N64	任天堂	2000年11月21日
拉住琳达	HIPPA LINDA	PS2	角川书店	2001年12月6日
风精·失却的行星	SILPHEED THE LOST PLANET	PS2	GAME ARTS	2000年9月21日
斑鸠	IKARUGA	AC/DC/NGC	SEGA/TREASUR/ATARI	2001年12月20日 2002年9月5日 2003年1月16日
最初的一步	Hajime no Ippo	GBA	ESP	2002年12月12日
龙骑兵 D–MASTER SHOT	Dragon Drive D–Master Shot	NGC	BANDAI	2003年8月8日
铁臂阿童木	ASTROBOY OMEGA FACTOR	GBA	SEGA	2003年12月18日
瓦里奥世界	WARIO WORLD	NGC	任天堂	2004年5月27日
太空巡航机V	GRADIUS V	PS2	KONAMI	2004年7月22日
守护英雄ADVANCE	Advance Guardian Heroes	GBA	TREASURE	2004年9月22日
超级火枪英雄	GUBSTAR SUPER HEROES	GBA	SEGA	2005年10月6日
BLEACH DS 驰骋苍天的命运	BLEACH DS	NDS	SEGA	2006年1月26日

编者里记录

童心的价值

在今天的游戏市场背景下看来，TREASURE的名声显得有些特殊。坚持少数个体的意志，贯彻独创的游戏思路，这在游戏商业集团化，“合纵连横”大为盛行的日本游戏界中堪称是个异类。

TREASURE的游戏有一个很独到的特点：作品之间的风格差别很大，但每一作中总能找到引人注目的特殊魅力。《火枪英雄》利用视觉效果创造出主机所不具备的机能，《魔强统一战》中角色举手投足间浸透的原作魅力，《麻烦制造者》中大造噱头的背景设定，《斑鸠》中神来之笔的系统设计，每一作的闪光点都不相同。一个由几十人的组成的小公司拥有如此多的奇思妙想，实在是件不可思议的事。

如同TREASURE某些制作成员自己曾经说过的，TREASURE是一个由“游戏狂人”组成的集团。这件公司中的很多制作成员都是精通动画、漫画和游戏的“重度中毒者”，他们不仅对游戏真心喜爱，而且拥有很长的游戏年龄，并对游戏吸引人的关键之处有非常清晰的认识。而且，更加难能可贵的是，这些貌似“玩物丧志”的成员全都是优秀的职业人才，他们甚至拥有仅靠寥寥数人就能把闪光的游戏创意完整表达到游戏作品中的设计与开发实力。从这种意义上讲，TREASURE的确是一个“天才群体”，无数向往游戏制作的年轻人都将TREASURE视作心中的理想，也就显得毫不奇怪了。

不过，放诸整体环境中来看，TREASURE这样的制作者实在是太少见了。而且，当今的游戏制作讲究在技术联合的基础上实现整体质量提升，产业规模化成为国际游戏业的大趋势，“清高”的制作方法已经不是游戏发展的正确方向。TREASURE后期也开始遵循商业化思路进行联合运作，就很好地说明了这一点。另一方面，TREASURE对待游戏本身的特殊思路并不容易效仿。想在制作中达成对游戏的“全身心投入”，首先需要获得制作环境和公司体制的支持，而TREASURE这样的公司是非常难以找到的。TREASURE能凑齐现在的制作人员，也含有一点巧合的成分。正因为公司希望保持制作团队的精英性，才制定了“不轻易招收人员”的严格制度。想从TREASURE的发展里找出泛化的“成功理论”，并不是一件容易的事。

那么，我们从这段发展史中，究竟可以看出什么呢？

最后的结论恐怕要落到对待游戏的“赤子之心”上了。身处艰苦的开发环境之中，面对艰苦而单调的制作程序，仍然能够像一个孩子那样，想象着制作出的成果而感到洋洋自得，这种心态正是TREASURE成员们最了不起的地方。尽管这种说法听起来有些理想主义，但究其实质，这的的确确是游戏制作中一种本源的动力。游戏开发的初衷就是“让玩的人感到快乐”，在实际流程中，无论工作多么艰苦，也必须抽出时间来，感受一下沉浸在自己作品中的喜悦。这是许多著名制作人共同的习惯，或者说，不养成这样的习惯，是没办法制作出能令人感动的游戏的。



在TREASURE的诸多游戏作品中，我们都能清晰看到这种“童心的价值”。毫无疑问，这种价值既来自于对游戏的热爱，也来自于对自身能力的自信。对游戏事业心存向往的人可能会经常想到喜欢的创意，此时不妨进行一下想象：如果让自己在数个月乃至数年的时间里，仅仅围绕这一个创意夜以继日地工作，自己还能不能保持对它的忠诚与热爱？如果答案是“是”，那么作为游戏制作人员的第一道心理关就算是及格了。

2005年游戏软件市场大格局

在已经过去的2005年，日本游戏软件市场发生了非常大的变化。以NDS为代表的新锐机种突入了家用主机的大混战之中，改写了软件销售的势力图。日本相关媒体于2006年1月放出了2005年全年软件销售数量排行榜，将这一年来最受玩家欢迎的大作排好了座次。这个“TOP100”榜单先前在别的渠道也曾经刊登过，对于一些消息灵通的读者来说，它已经不是什么最新的消息了。不过我们依然制作了这个专辑，因为我们希望以刊登这个排行榜作为基础，对2005年日本的游戏市场格局进行一次整体的扫描与分析。

在整个2005年度（数据统计时间为2004年12月27日–2005年12月25日），日本地区游戏软件销售总量为5543万套，比2004年度的5851万套略有下降。销量超过100万套的超级人气作品一共只有3款，比起上年的6款下降了一半。不过2005年的游戏质量整体上有所提高，畅销作品的数量很多，这也是这一年中日本游戏界没有出现《勇者斗恶龙Ⅷ》这种人气绝顶的超级大作，而销售总量没有大幅下降的主要原因。

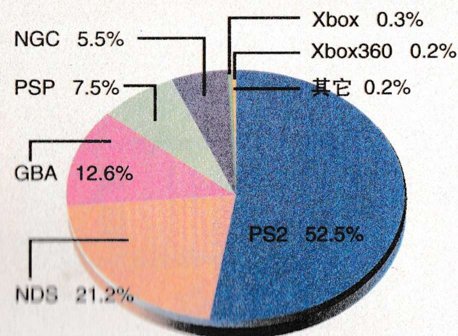
任天堂于2004年底发售的掌上游戏机NDS无疑是2005年软件销售中最引人注目的强者。排位前10名中有6款都是NDS软件，短短一年中占据了21.2%的市场份额，这充分说明了这部主机在一年中崛起的势头。但是，随着NDS的软件销售步入正轨，任天堂原有掌机GBA让出了大部分市场份额，开始逐步淡出市场。SCE的掌机PSP销售势头逊于NDS，但也分得了7.5%的市场。

伴随着家用台式主机世代更新时期的临近，各种现行台式主机的软件销售份额都有不同程度的下降。软件销量首位的PS2由于没有可与《勇者斗恶龙Ⅷ》相比的大作支持，市场占比下滑了约6个百分点。NGC和Xbox的软件销量也有不同程度的下降。

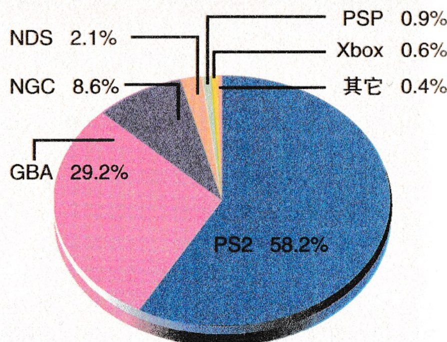
整体上讲，2005年是属于掌机的一年，软件销售上最大的起伏都体现在掌机市场的争夺上。从“群雄并立”的局面可以看出，2005年的日本游戏业界还是充满了活力的。并且，随着新机种的陆续问世，2006年的市场局面必将变得更加风云起伏。

2005年度软件销售总体数据	
总销售数量	5543万套
发售软件种类总数	1084款
各机种发售软件种类数	
PLAYSTATION 2（PS2）	651款
NINTENDO GAME CUBE（NGC）	50款
Xbox	42款
Xbox360	9款
GAMEBOY ADVANCE（GBA）	110款
PLAYSTATION PORTABLE（PSP）	106款
NINTENDO DS（NDS）	107款
其它	9款

2005年度各机种软件销售量比例



2004年度各机种软件销售量比例



2005年软件销售数量TOP10

1 欢迎光临 动物之森

■机种：NDS ■发售商：任天堂
■发售日：2005年11月23日 ■售价：4800日元

116万9757套



《动物之森》原本在N64和NGC上就具有不低的人气，轻松恬然的风格和极高的自由度是这个系列获得了稳定用户群的主要原因。NDS版的《欢迎光临 动物之森》发售后，在短短一个月的时间里就达成了百万的销量，成为全年度销售势头最为惊人的作品。

这款作品是对应任天堂专用游戏网络服务“Wi-Fi Connection”的首批作品之一。这个游戏网络最大化地提升了《动物之森》的“交流”要素，这成为这款游戏获得广泛认同的最主要原因。很多相识的人一同前去购买《动物之森》的状况充分说明了联机交流在游戏中的重要性。进入2006年1月之后，《动物之森》在日本店头依然时时出现缺货的状态，这款作品成为能够长期销售的软件一事已经是不争的事实。

2 GT赛车4

■机种：PS2 ■发售商：SCE
■发售日：2004年12月28日 ■价格：7665日元

106万6749套

这款作品于2004年年底发售，历时一年，拿到了全年销售榜第二的成绩。对于忠实再现专业赛车



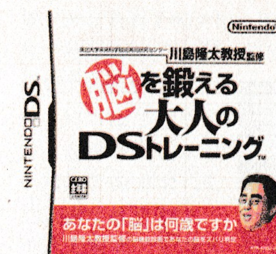
实感的巅峰之作《GT赛车》系列来说，创下这样的销售量已经是理所当然的事。SCE曾经公布，到2004年3月底为止，《GT赛车》全系列已经达到了4300万套。从1997年发售的第一作开始，这个系列就一直吸引着全世界爱好赛车的玩家们。

《GT赛车》的魅力在于“逼真的驾驶感觉”和“在回放中欣赏精彩的赛车动态”。这个系列一直是本着这两大方向进化的。本作的一大特色是庞大的数据容量，游戏中共收录了来自80多家汽车制造商的500多种赛车，以及大约50条个性鲜明的赛道。为了进行取材，制作组消耗了大量的时间和精力，也正因为有这样的制作精神，本作的逼真程度才令人惊叹。

3 锻炼大脑的DS训练

■机种：NDS ■发售商：任天堂
■发售日：2005年5月19日 ■价格：2800日元

101万1341套



这部作品能达成如此销量，是整个游戏界都没有料到的事。从传统的游戏要素和“玩具”的概念中抽离出来，在另一个层面上体现“消遣”的含义。《锻炼大脑的DS训练》中含有“活动大脑”的附加价值，给予了成年人一个玩游戏的理由，因此获得了中高年龄层用户的空前青睐。

可以说，《锻炼大脑的DS训练》是NDS主机在“另辟蹊径”中最为成功的一次尝试。这部作品直接促使任天堂将这类游戏系列化，开始以“Touch! Generations”的形式进行连续运作。事实证明，这个系列中的每一部作品都成了销售持续性优秀的“长寿游戏”。毫无疑问，《锻炼大脑的DS训练》目前已经成为NDS的扛鼎作品之一。

4 任天狗(柴犬/达克斯/吉娃娃)

■机种：NDS ■发售商：任天堂
■发售日：2005年4月21日 ■价格：4800日元

96万5665套



《任天狗》是从另一个层面上使NDS获得成功的王牌软件。“与可爱的小狗相处”这个颇为经典的人机交互主题，在NDS独有的机能支持下创出了新的游戏魅力，获得了很多女性用户的支持。

这款作品发售之后创造了爆发级的销量，成功使NDS的销售热潮在2005年四五月之交得以延续。“擦肩通信”的独特联机模式也在一时之间成为大众的话题。根据2005年年末到2006年年初的统计数据，这款游戏目前销量已过百万。《任天狗》将来的发展方向成为玩家们非常关注的话题。

5 世界足球 胜利十一人9

■机种：PS2 ■发售商：KONAMI
■发售日：2005年8月4日 ■价格：7329日元

92万3288本



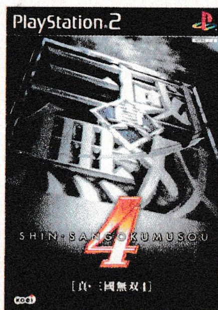
“《胜利十一人》出了就好卖”已经是日本游戏界的固定认识。本次的《胜利十一人9》于年中推出后，又创下了非常安定的销售成绩。这部作品以强化日本本土足球特色为目标，加入了日本队专用的挑战模式，并在球员动作等方面作了各种调整和强化，力图征服本土的玩家群体。

但实际上，这部作品在日本玩家中的口碑并不高。过多的插入镜头是比赛失去了流畅的感觉，让《胜利十一人》最著名的“投入感”减色不少。很多玩家都认为，比起前作，《胜利十一人9》的质素有些退步，这也是这部作品没能于年中在日本达成百万销量的主要原因。

6 真·三国无双4

■机种：PS2 ■发售商：KOEI
■发售日：2005年2月24日 ■价格：7140日元

91万7985套



继2004年《战国无双》销量突破百万，KOEI的《无双》系列新作《真·三国无双4》也在2005年榜上有名。这个中国玩家非常熟悉的系列依然延续着始终不落的辉煌。

7 头脑放松教室

■机种：NDS ■发售商：任天堂
■发售日：2005年6月30日 ■价格：2800日元

87万5371套



“Touch! Generations”系列的第二作，也是任天堂将这类作品彻底系列化的开始。这部作品在本次统计结束后的年关之时销量也迅速突破百万，成为NDS的支柱作品之一。

8 福蛋的商店街

■机种：NDS ■发售商：BANDAI
■发售日：2005年9月15日 ■价格：5040日元

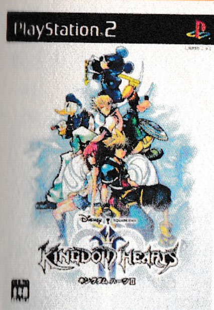
77万零391套

“《福蛋的商店街》是由BANDAI公司一个以女性设计师为主的小组设计出来的游戏，凭借轻松奇幻，充满童话色彩的界面与创意，体现出了NDS游戏的多样性，获得了很多女性用户的喜爱。

9 王国之心2

■机种：PS2 ■发售商：SQUARE・ENIX
■发售日：2005年12月22日 ■价格：7770日元

73万7652套



由于《王国之心2》在日本的期待值非常高，发售仅仅一周，就直接登上了销售榜的前10名，堪称2005年年末软件商战中的强者。这款融合了SQUARE・ENIX传统作品风采与迪斯尼奇特世界观的游戏还将在2006年得到进一步发展。

10 马里奥赛车DS

■机种：NDS ■发售商：任天堂
■发售日：2005年12月8日 ■价格：4800日元

66万9575套



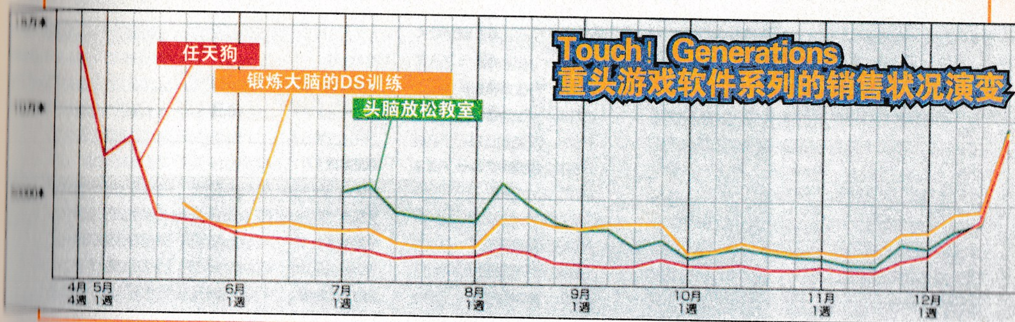
对应“Wi-Fi Connection”的第二部作品。“和世界上的玩家一起比赛”的口号早在作品发售之前就已人所共知。多人连线对战是《马里奥赛车DS》最大的乐趣，同时也使NDS玩家们看到了今后NDS网络游戏的基本形态。

DATA2 NDS取得重大市场突破 Touch! Generation成为异例的畅销之作

从排行榜前几名的状况中就能看出，2005年游戏界的“主角”是NDS。而制造了NDS“大好局面”基盘的功臣，正是“Touch! Generations”系列。

任天堂推出NDS的主旨之一是“面向接触游戏较少的中高年龄层与女性群体”，从软件阵大受欢迎的事实证明，任天堂的策略获得了出乎意料的成功。从话题之作《任天狗》的热卖开始，《锻炼大脑的DS训练》和《头脑放松教室》相继成为人气长期持续的热门作品。到了邻近年末商战的时候，这些作品的销售势头更是以惊人的速度增长。2005年12月29日发售的《更锻炼大脑的DS训练》仅发售首周就达到了40万以上的销量，虽然没有进入这个销售榜的集计范围，但已经充分证明了这个系列的市场潜力。

任天堂2月中旬公布的最新数据显示，《任天狗》《锻炼大脑的DS训练》《更锻炼大脑的DS训练》《头脑放松教室》《福蛋的商店街》《马里奥赛车DS》合计销量都已经突破百万，《欢迎光临动物之森》的销量更是已经达到了238万，受欢迎程度达到了《口袋妖怪》的级别。在这一年多的发展中，NDS取得了重大的市场突破，受到各用户层的广泛支持。而且，这种势头在2006年有着进一步加速的可能。



2005年软件销售数量第11-50名

从11位以下的软件榜中可以看出，《第3次超级机器人大战去往终焉的银河》（第13名）《深渊传说》（第23名）等人气系列，以及《龙珠Z3》（第11名）《机动α战士高达 一年战争》（第24名）等从著名动漫形象改编而来的作品销售状况非常稳定。"续篇"和"角色"可以说是日本游戏业界最中坚的软件阵容。2005年的游戏软件市场上，这些作品同样抓住了玩家们的心。

同时，在这些经典作品的热潮中，一些知名的新作也显示出很强的冲击势头。《星际游侠》（第36名）和《龙如》（第47名）等作品都写下了畅销的记录。不难发现，这些作品都反映着游戏制造商在某些方向上的全新挑战。可以说，这些游戏制作者们的理念得到了广大玩家的承认。

Pick Up 《FC MINI 超级马里奥兄弟》(第20名)再度销售

2005年9月13日，任天堂公司为了庆祝《超级马里奥兄弟》诞生20周年，对《FC MINI 超级马里奥兄弟》进行了再贩。这部作品已经在2004年达成了大约60万套的销量，



■这座游戏史上的金字塔能使人立刻回忆起辉煌的FC时代。其电视广告也在日本造成了很大反响。

本次再贩时又创下了销售佳绩，使历史累计销售量超过百万，达成了史无前例的销售局面。再度销售的这部作品和同时推出的Game Boy Micro主机一同成为游戏界的大众话题，"马里奥"这个角色的伟大也再次被事实所证明。

Pick Up 《大众高尔夫PORTABLE》（第40名）成为PSP的标志

2005年PSP上卖得最好的一款游戏是《大众高尔夫PORTABLE》，在年内销量达到了27万套。对于日本玩家来说，这款游戏已经成了购买PSP主机时必定要连带购买的游戏软件之一。



■被日本玩家称为"国民级高尔夫游戏"的作品在PSP上也成为了主力。累计销售量达到了大约40万。

2005年11月17日，这款游戏实现了"Best"化。这使得购买这部作品的价格降到了2800日元。另外，到统计截止时为止，"Best"版《大众高尔夫PORTABLE》的销量也达到了5万以上。

名次	软件名称	机种	发售商	发售日	零售价	销售量
11	龙珠Z3	PS2	BANDAI	2005.02.10	7140日元	64万2424万套
12	甲虫王者 通向最伟大的冠军之路	GBA	SEGA	2005.06.23	5040日元	62万9902套
13	第三次超级机器人大战α前往终焉的银河	PS2	BANPRESTO	2005.07.28	8379日元	60万2695套
14	龙珠Z 爆龙	PS2	BANDAI	2005.10.06	7140日元	53万2690套
15	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队	NDS	POKEMON	2005.11.17	4800日元	52万1380套
16	口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队	GBA	POKEMON	2005.11.17	4800日元	51万7484套
17	触摸瓦里奥制造	NDS	任天堂	2004.12.02	4800日元	50万5424套
18	世界足球 胜利十一人8 在线革命	PS2	KONAMI	2005.03.24	7329日元	46万8242套
19	JUMP明星大乱斗	NDS	任天堂	2005.08.08	4800日元	46万4076套
20	FC MINI 超级马里奥兄弟	GBA	任天堂	2005.02.14	2100日元	45万7558套
21	浪漫沙加 吟游之歌	PS2	SQUARE · ENIX	2005.04.21	7140日元	45万4657套
22	超级马里奥64DS	NDS	任天堂	2004.12.02	4800日元	44万7505套
23	深渊传说	PS2	NAMCO	2005.12.15	7140日元	44万225套
24	机动战士高达 一年战争	PS2	BANDAI	2005.04.07	7140日元	43万6411套
25	实况棒球12	PS2	KONAMI	2005.07.14	7329日元	43万3535套
26	洛克人EXE6 电脑兽苍牙/电脑兽烈爪	GBA	CAPCOM	2005.11.23	5040日元	43万2119套
27	机动战士高达SEED 连合VS.Z.A.F.T.	PS2	BANDAI	2005.11.17	7140日元	41万7191套
28	生化危机4	PS2	CAPCOM	2005.12.01	7140日元	37万590套
29	真・三国无双4 猛将传	PS2	KOEI	2005.09.15	4494日元	35万5296套
30	悠远传说	PS2	NAMCO	2005.08.25	7140日元	34万2779套
31	马里奥聚会7	NGC	任天堂	2005.11.10	5800日元	32万9633套
32	口袋妖怪 绿宝石	GBA	POKEMON	2004.09.16	4800日元	31万9837套
33	铁拳5	PS2	NAMCO	2005.03.31	7140日元	31万7357套
34	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋、大地与被诅咒的公主	PS2	SQUARE · ENIX	2004.11.27	9240日元	30万7572套
35	谁都能玩大全	NDS	任天堂	2005.11.03	3800日元	30万18009套
36	星际游侠	PS2	SCE	2005.12.08	7140日元	29万9310套
37	异兽传说	PS2	SQUARE · ENIX	2005.01.27	8190日元	29万3413套
38	恶魔猎人3	PS2	CAPCOM	2005.02.17	6980日元	28万1025套
39	触摸！卡比	NDS	任天堂	2005.03.24	4800日元	27万6418套
40	大众高尔夫PORTABLE	PSP	SCE	2004.12.12	5040日元	26万8173套
41	异世纪传说	PS2	BANPRESTO	2005.01.27	7329日元	25万4527套
42	马里奥聚会ADVANCE	GBA	任天堂	2005.01.13	4800日元	24万1721套
43	大都技研弹子模拟 吉宗	PS2	大都技研	2004.12.09	4410日元	24万1277套
44	格兰蒂亚3	PS2	SQUARE · ENIX	2005.08.04	7980日元	23万3866套
45	怪物猎人PORTABLE	PSP	CAPCOM	2005.12.01	5040日元	23万3783套
46	火影忍者 激斗忍者大战！4	NGC	TOMY	2005.11.21	7140日元	23万3107套
47	龙如	PS2	SEGA	2005.12.08	7140日元	23万3107套
48	怪物猎人G	PS2	CAPCOM	2005.01.20	4990日元	23万2239套
49	口袋妖怪XD暗之旋风 黑暗露琪亚	NGC	POKEMON	2005.08.04	5800日元	23万2196套
50	生化危机4	NGC	CAPCOM	2005.01.27	8190日元	22万799套

2005年软件销售数量第51-100名

接下来是第51-100名的上榜情况。在这部分榜单中，包括了很多2005年年末发售的人气之作。由于这些作品的发售日临近统计截止日，因此在排行榜上排名靠后，但它们在接下来的两个月中创造的成绩非常好，其中有些作品还超越了榜单中排名较前作品的同期销售量。《史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团》（第78名）与《龙珠Z 舞空烈战》（第82名）等在日本本土拥有稳定人气的作品到达2006年之后预计将显示出更大的市场能量。同时，《旺达与巨像》（第69名）和《战国BASARA》（第81名）等全新作品的市场争夺能力也比较引人注目。

整个2005年，销量超过20万的游戏软件达到了60款，可以说是优秀作品的高产年。2005年的游戏软件市场延续了2004年的红火，现行软件系列的收获期和NDS的高速跃进相重叠，形成了前几年中很少见到的繁盛期。2005年的游戏软件销售，整体上呈现出顺利发展的局面。

Pick Up 《合金装备・索利德3 食蛇者》（第56名）累计销量突破80万



《合金装备3 食蛇者》是于2004年11月发售的，在当年就已跻身畅销作品之列。到了2005年，这部作品又发售了20万套以上，累计销量已经超过了80万套。2005年12月22日，追加了网络对战等要素的《合金装备・索利德3 生存》发售，这部作品在从年末开始的两周之间创下了大约10万套的销售纪录。

■2004年年末的人气之作，即使年份已经更迭，它的受欢迎程度依然不减。

名次	软件名称	机种	发售商	发售日	零售价	销售量
51	口袋管理员	NDS	POKEMON	2005.10.20	3800日元	21万5038套
52	火影忍者 最强忍者大结集3 for DS	NDS	TOMY	2005.04.21	5040日元	21万2655套
53	捉猴3	PS2	SCE	2005.07.14	6090日元	21万2534套
54	超级马里奥竞技场 奇迹垒球	NGC	任天堂	2005.07.21	5800日元	21万1661套
55	洛克人EXE5 布鲁斯小队	GBA	CAPCOM	2004.12.09	4990日元	21万1099套
56	合金装备・索利德3 食蛇者	PS2	KONAMI	2004.12.16	7329日元	20万9674套
57	骑龙者2 封印之红、背德之黑	PS2	SQUARE · ENIX	2005.06.16	7140日元	20万3336套
58	口袋妖怪 火红/叶绿	GBA	POKEMON	2004.01.29	5040日元	20万2800套
59	世界足球 胜利十一人9 便携革命	PSP	KONAMI	2005.09.15	5229日元	20万2176套
60	实战弹子必胜法！北斗之拳Plus	PS2	SEGA	2005.02.24	3990日元	20万1367套
61	Catch！Touch！耀西	NDS	任天堂	2005.01.27	4800日元	19万7337套

名次	软件名称	机种	发售商	发售日	零售价	销售量
62	真・三国无双	PSP	KOEI	2004.12.16	5544日元	19万5473套
63	星际火狐 突击	NGC	任天堂	2005.02.24	6800日元	19万5407套
64	DQ&FF in 巅峰街道Special	PS2	SQUARE・ENIX	2004.12.22	7140日元	19万4673套
65	洛克人EXE5 卡耐尔小队	GBA	CAPCOM	2004.12.09	4990日元	19万4472套
66	火影忍者 终极英雄3	PS2	BANDAI	2005.12.22	7140日元	19万4372套
67	永恒传说	PSP	NAMCO	2005.03.03	5040日元	19万3458套
68	火影忍者 漩涡忍传	PS2	BANDAI	2005.08.18	7140日元	19万1077套
69	旺达与巨像	PS2	SCE	2005.10.27	7140日元	19万916套
70	拉切特和克拉克 4th 极限银河的激战	PS2	SCE	2005.11.23	6090日元	18万7773套
71	狂野历险 四度引爆	PS2	SCE	2005.03.24	7140日元	18万6221套
72	脑力训练员PORTABLE	PSP	SEGA	2005.10.20	2940日元	18万5199套
73	大都技研弹子模拟 押忍！番长	PS2	大都技研	2005.11.02	4410日元	18万4440套
74	机动战士高达SEED DESTINY GENERATION of C.E.	PS2	BANDAI	2005.08.25	7140日元	18万1576套
75	超级机器人大战J	GBA	BANPRESTO	2005.09.15	6090日元	18万503套
76	高达 真实奥德赛 失落的G传说	PS2	BANDAI	2005.06.30	7140日元	18万386套
77	泪指轮传说之贝尔威克传说	PS2	ENTERBRAIN	2005.05.26	7140日元	17万7202套
78	史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	NDS	SQUARE・ENIX	2005.12.01	4990日元	17万6218套
79	实况棒球SPIRITS2	PS2	KONAMI	2005.04.07	7140日元	17万5660套
80	口袋妖怪DUSH	NDS	POKEMON	2004.12.02	4800日元	17万1286套
81	战国BASARA	PS2	CAPCOM	2005.07.21	7140日元	16万7445套
82	龙珠Z 舞空烈战	NDS	BANDAI	2005.12.01	5040日元	16万5599套
83	超级机器人大战 原创世纪2	GBA	BANPRESTO	2005.02.03	6090日元	16万4884套
84	SIMPLE2000系列 Vol.81 THE 地球防卫军2	PS2	D3PUBLISHER	2005.07.28	2100日元	16万4586套
85	山脊赛车	PSP	NAMCO	2004.12.12	5040日元	15万8265套
86	火炎纹章 苍炎的轨迹	NGC	任天堂	2005.04.20	6800日元	15万6413套
87	召唤之夜 黎明之翼	PS2	BANPRESTO	2005.08.04	7140日元	15万3962套
88	马里奥聚会6	NGC	任天堂	2004.11.18	5800日元	15万3682套
89	复活传说	PS2	NAMCO	2004.12.16	7140日元	15万2551套
90	桃太郎电铁15 五大穷神登场！之卷	PS2	HUDSON	2005.12.08	7140日元	14万9550套
91	樱大战Ⅴ 永别吾爱	PS2	SEGA	2005.07.07	8190日元	14万4668套
92	天外魔境Ⅲ NAMIDA	PS2	HUDSON	2005.04.14	7800日元	14万4415套
93	超级公主碧奇	NDS	任天堂	2005.10.20	4800日元	14万2684套
94	火影忍者 激斗忍者大战！3	NGC	TOMY	2004.11.20	7140日元	13万9212套
95	最终幻想Ⅳ ADVANCE	GBA	SQUARE・ENIX	2005.12.15	5040日元	13万4148套
96	NAMCO CROSS CAPCOM	PS2	NAMCO	2005.05.26	7140日元	13万1615套
97	搏击玫瑰	PS2	KONAMI	2005.02.17	7329日元	12万9021套
98	实况全球2005	PS2	NAMCO	2005.04.21	7140日元	12万8221套
99	警灯猴学园 好多！猴戏大全集	PSP	SCE	2004.12.30	5040日元	12万7679套
100	圣斗士星矢 圣域十二宫编	PS2	BANDAI	2005.04.07	7140日元	12万7509套

Topics PSP主机销售势头良好，但软件陷入苦战

NDS在2005年“风生水起”，与NDS几乎同时发售的PSP情景又是如何？实际上，PSP在这一年之中硬件、软件的销售都与NDS拉开了较大的差距。特别是软件方面，几乎没有出现什么热门作品。在表中统计的时间段里，PSP卖得最好的软件是和主机同时发售的《大众高尔夫PORTABLE》，这的确显得有些沉郁。不过，从9月份以后，PSP上终于出现了《世界足球 胜利十一人9 便携革命》和《怪物猎人PORTABLE》等销售势头良好的动作，其中《怪物猎人PORTABLE》的销量更于年后超过了50万。年关交替时，SCE公布了大量PSP的新作，软件阵容终于开始有了充实的迹象。从年末的销售状况看，PSP主机的销售势头增长稳定，这为之后人气大作的诞生准备了土壤。PSP目前所缺的就是游戏，2006年能否“卷土重来”，关键全在今后的发售表上了。

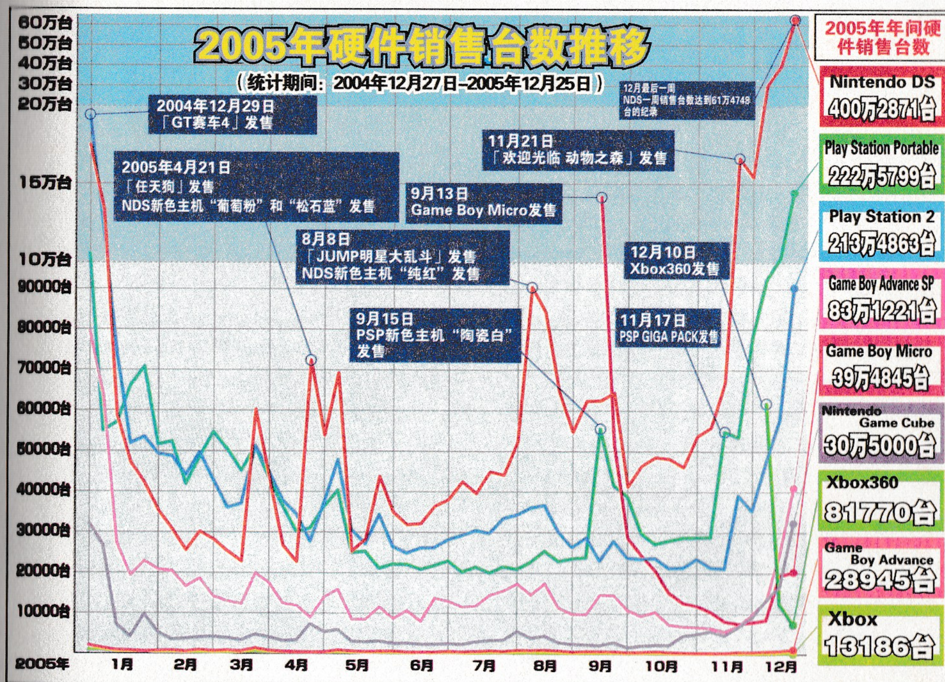
Topics Xbox360进军日本的首阵惨淡收场

Xbox360作为次世代家用游戏主机的先锋，于2005年12月10正式在日本上市。不过非常遗憾的是，Xbox360没有任何一款游戏能够进入TOP100的行列之中。Xbox360在欧美市场上的销售状态良好，部分地区甚至出现缺货的状态，但进入日本之后却遭到了用户们的冷淡对待。年内主机销售数量仅81770台，这与欧美市场状况形成了非常大的反差。

应该说，Xbox360在日本受冷遇的主要原因是游戏软件大作的延期。同时，网上传开的“HD DVD对应版主机”消息也对Xbox360的口碑造成了很大影响。不过，由于吸取了初代Xbox的教训，微软从很早以前就做出了“软件面向日本用户”的承诺，在今后一段时期中，微软将投入大量人气作品，包括MISTWALKER的坂口博信参与制作的《蓝龙》《失落的奥德赛》，以及Q ERTERTAINMENT的水口哲也负责开发的《九十九夜》等话题大作。Xbox360作为次世代主机的风采，还要从现在开始展现。

2005年硬件销售台数推移 NDS实现“最速突破500万”

下图是按照每周销售数据制作而成的2005年度硬件销售走势图。最引人注目的到底还是NDS。与别的主机相比，NDS主机销售几乎是“另一次元”的局面，12月的状况尤其惊人。一个月主机销售数量达到140万台，这可以说是个超越常识的数字。此外，从发售日算起1年左右的时间就突破了500万销量，这在游戏机史上已经创下了最快纪录。



2006年，次世代家用主机之争即将打响 现行主机迎来收获期，市场活化已是必然趋势

2005年是“NDS的一年”。引发热潮的游戏作品史无前例地相继涌现，《欢迎光临 动物之森》和《马里奥赛车DS》这样的杀手极大作又在年末时出现，极大拉动了主机的销售。年关商战时，NDS在库的存货几乎销售一空，许多店铺都出现了货源告急的状况。2005年最后一周，NDS主机的销量达到了61万台，这个数字与当年PS2发售周创下的纪录几乎相同。NDS从发售时算起已经过了一年，能够达成这种销售数字简直是个“不可能出现”的状况。而且，这种销售势头完全没有回落的迹象。2006年，《口袋妖怪 珍珠/钻石》即将发售，这是历史累计销量屡超500万的超级大作《口袋妖怪》系列的续篇。NDS很有可能乘着这股势头一口气普及，并在2006年的游戏业界继续扮演最主要的角色。

另一方面，次世代家用主机很可能将于2006年尽数登场。在已经发售的Xbox360之后，PS3和革命都预计在年内发售。虽然目前关于这两款主机的资料还不多，但它们将掀起游戏业界真正的“革命”已经是普遍的看法。不过，当前市场上的主流机种PS2还没有到达“寿终正寝”的时候。以即将于3月16日发售的大作《最终幻想Ⅻ》为首，一批大作仍将推动PS2的人气走向下一个高峰。

2006年，PS2和NDS上究竟还能出现多少款百万级大作？次世代主机又将带来什么样的全新体验？“必将在游戏史上留下光辉轨迹的一年”，如今已经揭开了序幕。



关于暴雪

你可以相信关于Blizzard的一切，但你最好不要相信他们所公布的游戏发售日期，因为“跳票大王”这个外号并非浪得虚名；你可以怀疑关于Blizzard的一切，但请你不要怀疑他们所制作的游戏的品质，所谓“暴雪出品，必属精品”也绝对不是一句毫无根据的大话。凭借着《魔兽争霸》、《星际争霸》、《暗黑破坏神》这三大系列作品做立于PC游戏业顶峰的Blizzard公司，在2004年底又给全世界的玩家们送上了一份厚礼，这就是以《魔兽争霸》的剧情为背景的MMORPG：《魔兽世界》（World of Warcraft，简称WoW）。凭借着《魔兽争霸》所积累的巨大人气以及游戏本身的高素质，WoW毫无悬念地成为了近年最受欢迎的网络游戏。2005年，WoW还通过代理运营的方式进入了中国市场。一年多的时间过去了，WoW在全世界范围的势头仍然强劲。而回过头来看一看它成功的秘诀，我们又能发现一些什么呢？优秀的游戏性、细致入微的设定、合理完善并且具有优良平衡性的等级和任务系统……这些固然都是WoW成功的重要因素，而在笔者的心中，有一些细节更为令人感动。

对于TV玩家只要将光盘塞入到主机中就能进行游戏而言，玩PC游戏是一件比较“复杂”的事情。在开始游戏之前，PC玩家往往要先担心自己的硬件配置是否能够达到要求。在2004年的E3展上，Blizzard的评测人员居然声称“WoW可以在PIII-800档次的电脑上流畅运行”。这虽然不是官方的正式声明，但是无异于给“古董电脑持有者”们吃下了一颗定心丸。事实证明，Blizzard果然没有辜负大家的信赖，笔者2002年所购置的电脑只需要加上一条256MB的内存就足以应付WoW的需求了——当然，只能运行在800×600的较低分辨率以及所有特效都关闭的条件之下，但已经足够让人满意。而这也并不代表着WoW的画面“低档”。有赖于Blizzard强大的美工力量，在低分辨率的环境下WoW的世界仍然充满了奇幻美妙的色彩。而如果你有机会在配置较好的电脑上享受1600×1200并且开启全部特效的WoW，你更加会惊异于它的美仑美奂。当你在沙滩上行走时，脚下的沙砾映照月光，闪耀着星星点点的光芒；或者当你骑着狮鹫飞过湖面，波澜微起的湖面和远处依稀可见的树林构成了一幅静谧的画面……艾则拉斯的大陆上无处不隐藏着惊喜等待你去发现。

PC游戏（尤其是网络游戏）与TV游戏还有一个比较明显的差异就是：PC游戏上往往需要提供更多的后续服务，例如补丁升级、网络维护等等。在这方面，Blizzard无疑也是做得最好的。这里有一个小小的例子：《暗黑破坏神2》是2000年6月发售的游戏，而一直到2005年年底，Blizzard还为它提供了1.11版补丁。要知道的是，《暗黑破坏神2》的联机功能是通过完全免费的Battle.net网络服务平台来实现的。也就是说，Blizzard只能通过出售游戏来盈利。在2005年，《暗黑破坏神2》的生命周期实际上早就已经结束了，Blizzard继续对这个游戏提供支持，已经根本不可能再赚取什么利润。在这样的情况下还能认真地为它开发补丁，Blizzard的态度确实值得赞赏。对于WoW，Blizzard自然也是秉承了一贯认真的态度。在每一个较大的补丁版本中，Blizzard不断地开发新的冒险场所、对角色天赋系统平衡性进行宏观的调节、为玩家提供更多刺激、有趣的活动。可以这么说：Blizzard的开发人员自己就是狂热的玩家，所以他们才能站在玩家的立场上去制作最贴心的游戏。而对于这样的游戏，我们有什么理由不去好好体验一番呢？

在这里还要提一句：Blizzard已经公布了WoW资料片《燃烧十字军》的开发消息，在这个资料片中将有更多全新的冒险等待每一个玩家去体验。如果你错过了WoW的话，不妨借此机会也加入到这个奇幻的世界！至于《燃烧十字军》的发售日期？目前的消息是今年9月份，至于确切的发售日期，就留给大家去竞猜吧……

■文/雪菜

各行其道的忍者之路

忍

■作者/KULULU

从《天诛》从同父异母的兄弟《忍道·戒》回顾整个系列



谈到新型家用游戏主机上的“冷兵器潜入”游戏，很多玩家都会想到《天诛》系列，它可以说是确立了此类游戏风格的鼻祖之一。早在PS时代，这个系列就树立了“立体忍者活剧”的独特风格，从而让它成为这类游戏的领头羊，为系列发展奠定了坚实的基础。最开始的《天诛》是由软件公司与一个独立制作小组签约完成开发的，初代的小成本制作一炮而红，这使游戏的“母亲”制作公司欢欣鼓舞，于是在续签的合约下，《天诛》制作小组，也就是游戏的“父亲”一鼓作气，相继推出了两个资料篇《天诛·忍凯旋》和《天诛·忍百选》，然后开发了正统的续作《天诛二》，(游戏界有个奇特而普遍的现象，就是很多系列游戏的续作都很难超越一代的高度，《天诛》这个系列也是如此。两部资料篇的销量差强人意导致公司和制作小组的裂痕逐渐加大，而二代正式推出后销量依旧没有起色)，这导致游戏公司最终无情地“抛弃”了制作小组，解除了合约。当时，这个制作小组还在制作一个以武士为题材的动作游戏，也就是后来的《侍道》系列。

几年以后，在新东家的支持下，《侍道》成功推出，并获得不俗的销量，这令这个制作小组重新站稳了脚跟。在稳固自己的地位后，K2制作组，也就是《天诛》这个孩子的“后爹”开发了《天诛参》，并且取得了成功。看着自己亲生的孩子被别人调教，“生父”自然不会甘心，在无法夺回原作品制作权的情况下，他们只好着手培育一个新的孩子。于是，《天诛》原制作小组开始着手制作他们眼中真正的《天诛》续作，《忍道·戒》就这样诞生了。在这种纷繁复杂的制作背景中诞生的《天诛参》和《忍道·戒》如同同父异母的兄弟，它们拥有同样的渊源，但开发制作的过程却“天各一方”。那么，在这两部作品中，究竟谁的“DNA”更加优秀呢？

贯彻传统和风的“忍道”

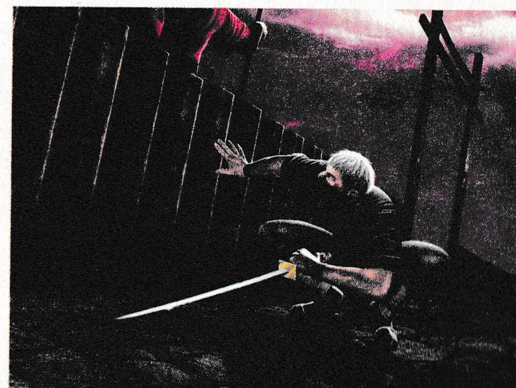
首先来谈谈忍者的文化背景。忍者是日本文化的标志之一，如今经过现代小说与电影的演绎，已经被逐步神化。在游戏界里，随着现代忍者题材的游戏，比如前期的《忍者龙剑传》，后期的《DOA》《Shinobi 忍》和《Kunoichi忍》等著名作品的出现，“忍者”这一形象更加“神乎其神”，以至于脱离了忍者的本来面目和初衷。

在现在的忍者作品中，忍者基本是以“日本古代最专业的特种部队”形象出现的。他们一般都是一个村落是一个派系，隐蔽在深山之中，表面上是种地的农民，实际上却是训练有素，组织严密的集团。村落中人人习武，在后代中选拔优秀的人才并进行严格训练，同时用“忠诚”的教谕进行洗脑，令他们成为忠实的士兵。忍者们没有感情，他们从心底里认为自己不过是幕后资助者的一件“武器”而已，而将身心全部投入到“更有效率地完成任务”以及“提高自身忍术修为”的目标中去。杀人对于他们来说只是一种修行，是自我提高，贯彻忍道的方式。他们暗中帮助各个大名执行军事隐秘行动，任务也是种类繁多，从运送情报、侦察地形，到袭击聚点、暗杀政要，堪称黑暗中的一支尖兵。

从《天诛》到后来的《忍道·戒》，原制作小组的制作理念走的都是传统忍者的路线，力图把战国时候忍者们的典型活动表现出来。游戏以“潜入”为主要行动目的，讲究活动隐秘，在无声无息中行事，为达目的不择手段。另一方面，后来接手制作《天诛》系列的K2在《天诛参》、《天诛·红》中也对原来的作品氛围进行了很好的延续和扩充，不过，“自有主张”的K2接手《天诛参》的开发后，并没有完全走老的路线。他们知道“穿新鞋走老路”是难以服众的。于是，他们大胆“创造”出一个平民赏金杀手——藤刚铁舟，告诉玩家“隐密”与“暗杀”不是只有忍者才会干。在那个战乱频仍，弱肉强食的年代，民间买凶杀人的事层出不穷，铁舟这个角色的出现，就是表现这个“江湖”。套用武侠小说中一句经典的话：“有人的地方就会有恩怨，有恩怨的地方就会有江湖，人就是江湖。”应“市场”的要求，“始末屋”这样的组织就得以诞生，这是民间黑社会性质的团伙，他们收取雇主佣金，然后再找自己培养的杀手，或者外包给别的杀手去执行任务。这些杀手和忍者有很大的区别，他们中的多数人是散布在民间的杂耍艺人、艺妓和看病大夫。平日里他们和从事正常职业的人一样，接到任务后才开始运用自己的得意技巧去杀人。这些技巧中有巧妙的机关暗算、有乐器中锋利的尖刀，或者运用推拿锁骨的关节技巧类似中国功夫中的擒拿手制服“猎物”。铁舟就是这样一个精通推拿术和针灸点穴的大夫，表现的也就是这样一段情节。在K2推出的资料篇《天诛·红》中。“始末屋”更担当了主线剧情，还推出了一个天才少女杀手“红屋·凛”，彻底改变了《天诛》系列力丸和彩女担纲主角的惯例。从后来的市场反映来看，玩家最终还是接受了新角色和新剧情，同时也证明了K2大胆改革所冒的风险是值得的。

造就精彩情节的“活剧”

《天诛参》和《忍道·戒》的剧情路线是有所不同的。在K2制作的《天诛参》中，故事主线依旧延续原来的剧情，力丸和彩女依然是乡田大名的御用忍者，他们为保护乡田领土不受冥王和以鬼阴为幕后黑手的“天来六人众”的破坏为主要作战方针，以“除恶务尽”为战斗准则。除了这条基本的故事主线，还扩充了藤钢铁舟这个角色和“始末屋”的内容。在剧情上，力丸还有彩女的剧情虽有交集，但基本上还是单线任务，玩家一直闯关到底就可以了。游戏中力丸和彩女均有两个不同的结局可以选择，但都是在游戏中途做一个小的选择而已，与游戏整体无关。虽然有不同的难度，关卡也可以反复挑战，但玩多了难免让人有些厌烦，这是《天诛参》剧情中的不足之处，也是K2在以后的作品中应当改进和加强的方向。



相比之下，原来的《天诛》制作组对这一薄弱环节的认识要深刻一些。《忍道·戒》的剧情增加了大量的内容，大大提升了这个新作品的耐玩度和自由性。从整体上看，《忍道·戒》的故事架构分为主剧情和从剧情。两条主线相互交错，玩家可以通过自己的选择来影响剧情中的发展和结局，这种安排正是《忍道·戒》剧情中的精彩之处。

游戏的主剧情依然是个带有传统时代剧风格的故事。男主角名叫鸦之豪，是一名代号“乌鸦”的忍者，在师傅的指导下同师兄“黑鹰”扎吉和师妹“金丝雀”绢一起修行,村中的生活和谐而快乐。一天晚上，豪和他的师妹到村中的禁地神社里探险，在不听师妹劝阻的情况下私自把神龛上供奉的神剑拿下来玩，没想到把被神剑封印的一名法力强大但内心邪恶的修行者“我无乱”释放了出来。刹那间,无数的灾祸降临这个村落，故事的主线便由此展开。后来我无乱用精神控制法控制住主角，使他成为屠村的爪牙。在师傅的指引下，豪总算摆脱了控制,却被我无乱擒住，把相关的记忆彻底取走。后来豪经历重重磨难成功恢复了记忆，师兄妹三人再次团结在一起讨伐我无乱，最终大仇得报。应该说，这个主剧情的人物结构“师傅、师兄、师妹和被封印的法师”很容易让人联想到《Shinobi 忍》，情节老套而缺乏新意，如果剧情仅止于此，那无疑是个失败的设计。但是，由于有了和从剧情的遥相呼应，这个故事一下子变得血肉丰满起来。

这个“点睛之笔”的从剧情讲的是，战国时期日本有个名叫宇多高的小国，国主叫一条信辉。一条势力暗中培养了忍者部队“飞鸟流忍者”，他们的基地隐蔽在宇多高国境内深山中名叫“飞鸟之里”的村落。由于不明身份的团体的袭击，导致飞鸟之里在一夜之间被夷为平地，忍者们也被杀光。在失去



忍道戒

得力忍者部队的情况下，一条势力的军事实力下降不少，洞悉这个消息后，周边势力开始向宇多高国渗透和入侵。游戏中的故事开始以倒叙的方式开始，忍者鸦之豪在河边苏醒，目睹面前村落的残垣断壁，却始终理不出个头绪。关键部分的记忆好像已经丧失了，这一切究竟是谁干的，为什么要这么做，为什么只有自己活下来，一切都无从知晓。带着这些问题，他来到幕后资助方一条的宇多高城，试图通过与城主一条信辉的沟通来寻找答案，然而一无所获。豪只好回到隐居的家中，继续自己的忍者生活，他接到各个势力和阵营发来的任务信矢，其中两个势力分别是赤目影虎和贞女。赤目影虎是宇多高国邻国的大名，他通过边境贸易大发横财，于是购买大量军火物资，对宇多高虎视眈眈，企图吞并。贞女是两国民间阿琉璃教的教主，她的教徒众多手下的僧兵同样不可小视。主角暗中给三股势力执行任务,既是他们彼此攻击对方的武器，也是要保护他们的领土不受到其它势力或深山蛮族骚扰的保镖。完成任务后可以获得丰厚的报酬，豪就这样过着刀光剑影却也“能者多劳”的生活。但好景不长，任何工作都会有竞争，忍者也不例外。随着剧情的发展，主角在执行任务的过程中发现，如今的宇多高并不是只有飞鸟忍者存在，飞鸟之里覆灭的消息传开后，邻国乘机来抢占地盘的忍者团体也来凑热闹，其中有全部由女忍者组成的丧巢忍者，全部由男忍者组成的毛伸众忍者，以及全部由半人半机械组成的多罗场忍军。他们也同时听命于各个大名，并且相互敌对，相互残杀。主角不仅要为大名执行任务，还要与这些忍者派系周旋，更要命的是还要面对和自己一样幸存下来的，忍术高超的师兄黑鹰的追杀。幸好豪得到了最后一个幸存者——师妹绢的帮助，才得以度过重重的危机。这种宏大的设定与充实的情节如同RPG游戏，也正是因为有了这样的辅助线索，《忍道·戒》才能变得深入人心。

整体上来看，《忍道·戒》的剧情气势磅礴，算得上佳作之列。不过白璧微瑕，虽有着新颖的剧情布局，但主剧情的故事却不够出众，甚至还有雷同的嫌疑，不免令人遗憾。

忍 充满挑战要素的任务

《天诛》系列和《忍道·戒》等忍者游戏向来拥有独特的系统与结构。《忍道·戒》的基本系统被原制作组在《天诛》的AVG基础上成功转型，变得有些像A·RPG的玩法，并成功结合了两者的优点。丰富的剧情给了玩家充足的选择余地，游戏主要流程为任务式，主角通过不断完成接到的任务来发展情节。任务区分为主任务和从任务，顾名思义，主任务是推动主线剧情的发展任务，从任务则是推动三个从剧情进展的任务。玩家在游戏开始时可以选择“固定为某一势力服务”，之后只接该势力的任务，这样某一势力的“御莲值”也就是信赖度，就会得到提升。随着从剧情的发展，每完成四个从任务后就会出现一个主任务。主任务一般都是寻找一种被发现的闪光石头，主角从石头中可以得到有关过去的记忆，逐渐引出潜藏的剧情。在游戏的后期，效力方的“御莲”达到一定数值后，就会出现干掉另两家势力首领的任务，直到只剩下你听命的一个势力以后，就会出现最终任务，讨伐我无乱。成功后就会得到该势力的结局。除了单一势力的玩法外,玩家也可以选择为每家势力都完成任务，在保持三家势力的御莲值都高的情况下进入第四章，这样最后的结局为隐藏结局，一条信辉出面，联合赤木和贞女一起对付我无乱。在游戏过程中玩家接的任务随机生成，只要不完成主任务那么从任务就会无限循环，玩家可以从容进行游戏。

任务的内容更是丰富多彩。在原《天诛》整个系列中，任务的内容主要以暗杀、全灭、寻物为主,还有少量的护送任务。K2接手后先后制作的《天诛参》《天诛·红》和《天诛·忍大全》也是这样，唯一的创新就是增加了跟踪任务，也就是在不被跟踪目标发现，也不丢失目标的情况下成功跟踪目标到达终点。算起来，《天诛》在前后不同的制作组手中总共推出了六代，但游戏中依旧是这些任务，这难免令玩家们感到乏味。相形之下，《忍道·戒》新增加的任务是比较令人“耳目一新”的。首先是抢夺和运送任务：或是晚上，或是白天，某个势力的运宝队一路声势浩荡灯火通明，运输护送队一共九人，前后四名士兵，中间一人负责扛装有贵重物品的宝箱。在路过一些路口的时候，还会有流动岗哨出现。玩家需要把运送的宝箱抢到手，一旦队伍到达目的地，任务就失败了。在人数如此悬殊的情况下，明抢肯定是不行的，采取暗杀又会因为队伍紧凑而难以下手。这时的解答方案就是“各个击破”，玩家可以巧妙运用道具，比如“埋火”炸死前面的士兵，再暗杀掉后面的，这样就可以解决运输队了。但是，即便玩家拿到了宝箱，也还要躲过路口的敌人扛到目的地才可以过关。抢夺任务还可能是从敌人的大本营中抢夺贵重品或者军粮，也就是包裹成桶的米。可以看出，这种“夺取”与《天诛》的寻物不同，要找的东西明显变大了，需要肩扛才可以移动。在这种状态下不能飞檐走壁，不能抽刀和敌人搏斗，只能凭借移动与隐蔽的技巧进行周旋。抢夺军粮的任务有时候一捆还不算完，会有几好捆让玩家来搬运，玩家必须为此在敌人戒备森严的大本营中往返几趟。有时为了能顺利到达目的地，玩家还必须把必经之路上碍事的敌人都消灭掉。更加具有挑战性的任务是绑架，也就是把敌对首领的女儿活着抓来，与扛东西、米不一样，这种任务里扛的是活生生的人，绑架对象会在被绑架后不停地喊叫，如果把敌人引来就会造成很大麻烦。扛着人是不能和敌人搏斗的，但如果放下，人质就会立刻逃跑，让玩家的努力化为泡影。这种设计不仅让游戏的难度大增，同时也会让玩家在完成任务后更有成就感。如果玩家觉得抢劫宝物和“劫人”都没有难度的话，也可以选择袭击车队的任务。这种任务的内容是摧毁敌人队伍中一辆带有炮台和装甲的木轮车。靠近车辆会遭到炮塔的射击，车的装甲也很厚,没法硬砍，多数情况下最好用道具摧毁。在游戏的后期，运送队伍会变为各派忍者势力，前面有忍军首领亲自带队，运送队行进的速度也会变快,玩家要在有限的时间内迅速解决忍军及其首领。首领是不能暗杀的，再加上装甲车的炮击，作战会变得更加艰苦。即便在容易难度下，这类任务不用道具光靠暗杀也很难拿到好评价。除了充满紧张气氛的挑战，还有一些有趣的小任务可供选择，比如在《天诛》一代保留至今的经典任务——解决商人，以及挑战剑术精湛的达人剑客。挑战剑客时最初是一人，到后期作为某势力的最强部队，人数可能到达十人以上、或者出现比较出名的中忍、上忍，甚至会遇到以前战斗过的BOSS。此外还有些收集药材、或者捕杀黑熊的任务，这些内容简单难度较低的小任务会令玩家在刀光剑影的战争任务中得到调节,并体会到忍者工作的多样性。有些任务的说明中会有特别的要求，比如“多杀些人”“不杀无辜的人”“别留活口”等等，算是任务的附加条件。有时在执行任务中，尤其是遇到混战的情况下己方部队或者无辜的人很容易被误杀，这样就会扣分，直接影响所得的报酬和势力对你的印象。

忍 具有独特功能的道具

“道具”可以说是忍者游戏中最不容忽视的要素之一了。谈到《天诛》系列中的道具，给人留下印象最深的恐怕还要属那使用率最高的道具“毒饭团”和“吹筒”了。饭团可以吸引发现它的所有杂兵的注意力，让使用者乘机暗杀目标。而且只要目标不把饭团吃掉，饭团就依旧可以回收并进行再次利用，堪称最经济实惠的道具了。吹筒这种经典的飞行道具就更不用说了，可以在远距离对杂兵“一击必杀”，虽然有数量限制，但可以通过过关后高评价的奖励中得到补充。不过，这些经典道具在《忍







道·戒》中没有保留下来,取而代之的是把两种道具功能合二为一的"新家伙",也就是"武士骗"。这种道具的外形看似一种包装精致的寿司,有很多种类可供选择。比如"混乱或气绝武士骗"能让食用它的目标变成混乱或气绝的状态,好让主角对目标进行忍杀。《忍道·戒》还有一些忍具比较有创新色彩,比如可以操控的木制小鸟玩具"机关·雏鸟形",把它扔到敌人附近后,画面会变成以小鸟为中心的第一人称视角,这时输入跳键就能控制小鸟在地上不停跳动,把敌人吸引过来。还有一种上弦后可以四处移动的木制蜥蜴玩具"机关·蜥蜴形",扔在地上后可以不停向四处移动,而且行动时间很长,足以把碍事的敌人引到远处,或者把暗杀对象引到合适的下手之处。在上述类型的道具中,如果名字前面带有"火药"两个字,比如"火药武士骗"和"火药机关",就是寿司和小鸟中放置了小型炸药,一旦触碰就会引发爆炸,从而达到爆杀目标的效果。当然,如果敌人没有拿到手里就被玩家忍杀的话,道具依旧是可以捡起来再用的。这些引诱敌人类型的道具从另一个层面上结合了饭团和吹筒的作用,在《忍道·戒》充当着过关斩将的重要角色。《天诛》中有一种"玉",也就是自制的小炸弹,外观类似手雷,并分为"癫痫玉"和"烟玉"两种。它们的作用很容易理解,一个可以重创敌人,一个可以顺利撤退。虽然好用,但品种显得少了一些。在《忍道·戒》的可选情节中,玩家并非像《天诛》那样孤身作战,很多关卡中你是和效命方的部队共同执行任务并清除敌人的,只不过他们在明,而玩家在暗而已。在这一点上更体现出了原制作组的理念——玩家操作的是忍者而不是鬼武者,所以在战场上只是起暗中辅助的作用。比如说任务种类中的守护任务,玩家必须保护大名手下的大将或者重要的人物,当面对如潮水般袭来行刺的忍者部队时,光靠自己和几个有限的卫兵根本无济于事。为了能让友势力的部队或者任务中你要保护的人能够更好地协助你完成任务,"玉"这类高效道具必不可少。制作组在"玉"上进行了很大的扩充,增加了攻击和撤退用途以外的种类,比如说可以投掷在别人身上产生各种辅助效果的恢复玉、增强玉和疾风玉等等,它们可以大大提高我方部队的数值,从而使友势力更好地和主角并肩战斗。如果在混战中我方部队处于下风,还有忘却玉、混乱玉、气绝玉这类攻击"玉"种,它们能够大大降低敌方部队的实力,是自己在不损失体力的情况下获得胜利。

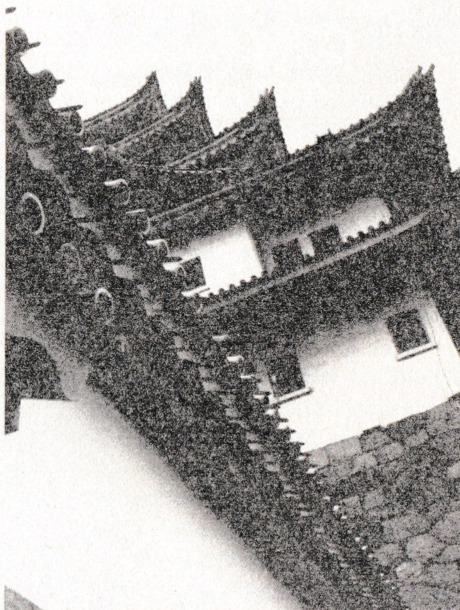
另外,《忍道·戒》在道具系统上还有一个特色,就是可以收集和组合素材。在任务中,主角可以收集到很多草药、蘑菇、活蜥蜴、空瓶子和空的玉壳,另外还可以从商店购买不同名字的药壶。每种素材都有不同的属性,属性共有"甘、辛、酸、苦、旨"五种,把不同味道属性的素材按照调配比例放入不同属性的壶中煮,就能调配出更高级的或者全新种类的素材,再加上空的瓶子和空的玉的壳,就可以调制出新的道具和忍术来。按照某些特殊而艰难的调配方法,甚至可以调制出终极的装备。在收集品中也有很多古代的小说,有上下册的,还有四五册的,把他们收集成套后送给各个势力,可以获得更多的御莲。另外,如果玩家不擅长调配,也可以直接把素材、空瓶和空壳送给各个势力,让他们代为调配研究,只不过这样的委托具有随机性,配出来的东西未必是玩家想要的。《忍道·戒》中的道具系统,可以看作是原制作组长年制作经验的一种全面体现。

创造电影效果的动作

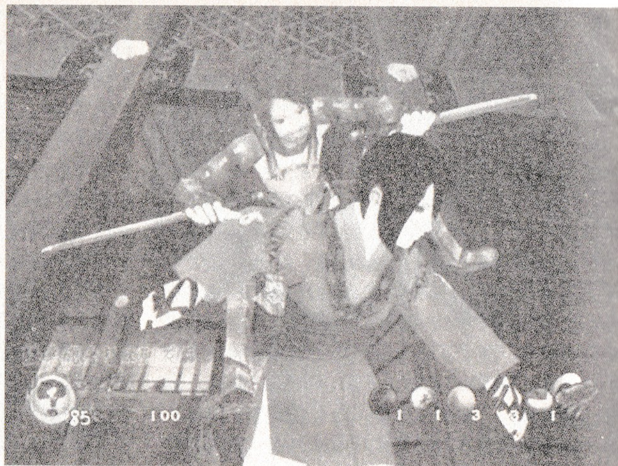
"忍杀"和"血祀"是原制作小组独创的动作系统,是这个忍者系列动作部分的灵魂,也是最吸引人的地方。简单来说,这种动作系统就是在敌人未发觉的状态下靠近敌人,运用特殊动作把敌人一击必杀的技巧。这种"杀人术"是真正武学中的奇袭动作和制作者大胆想象的结合,并在视觉处理上进行了一些夸张和加工。动作发动后会出现特写镜头,突出了动作的气势,形成各种具有魄力的场面。割颈、插肋、空翻、掏心、骨折、勒颈、拔刀术……被斩杀的敌人哀号着倒地,鲜血四溅,很像新型日本刀剑类武打片中强调"镜头欣赏性"的做法,可以使玩家产生很大的爽快感。不过,这些对斩杀场面的描写也是这个系列被评为"少儿不宜"游戏的主要原因。

《天诛》系列中的忍杀动作会根据主角在敌人的不同方位而变化,共有正面、后面、侧面、坡面、跳跃等几种。在K2制作的《天诛参》中铁舟的忍杀动作中还追加了黑白X光片的特效,让玩家看到他通过推拿锁骨攻击人体骨骼的具体位置使之折断、错位或粉碎的神奇手法。《天诛·红》里更是增加了忍杀乱舞——即运用忍杀动作在一瞬间干掉两个在一起的敌人,动作的同时也追加了X光片的特效,看到利刃穿过、透过人体的具体位置,这样更是把忍杀的效果推向极致。《忍道·戒》为了和《天诛》做明显的区分,把忍杀动作改了个名,叫做"血祀",但实际上和《天诛》原来忍杀的理念一致,动作判定也基本是一样的。在对敌距离和位置达到要求后,主角头上边出现闪光和一个特殊响声,提示玩家可以按血祀键进行杀敌。血祀的忍杀动作主要分为普通忍杀和场景忍杀,场景忍杀也叫做特殊忍杀。血祀普通忍杀只有正面、后面和跳跃三种,但这并不是重点,真正精彩的是在普通忍杀的基础上进一步进化的特殊忍杀,也就是在不同场景利用场景中的物体,比如墙壁、门、河水等地形对敌人发动攻击的特殊动作,这些特殊忍杀的设计都很精妙,并且发动时都伴随着特写镜头,有很强的电影效果。

例如游戏中常用的技巧拐角忍杀"十祀阴",当主角移动到墙壁的拐角时,如果探头发现拐角的另一侧有敌人在站岗放哨,就会出现血祀的提示,此时就可以发动忍杀了。这时屏幕上会出现两个拉近镜头特写,一个是主角的,一个是目标的,然后主角迅速伸出手臂把目标从墙角另一侧拉过来,然后在目标惊恐的眼神下用刀把对方钉在墙上。这个动作非常连贯,看上去很有气势。还有悬崖忍杀"奈落投",当主角双手扒住某些很高的墙壁边缘或者悬崖边缘时,如果上面有正在巡逻的敌人,就会出现血祀提示,出现两个同样有张力的特写镜头,主角迅速伸出手臂把敌人从上面拉下来,然后用腿卡住目标的脖子把目标绞死。给人留下更深印象的是道具忍杀和水面忍杀。道具忍杀是主角先扔出一个道具来吸引目标的注意力,在目标拿起道具仔细观看的时候迅速接近发动忍杀,在两个特写镜头之后,主角用手抓住目标拿道具的那只手臂用力的打对方的额头两下,在敌人被打晕以后再用刀瞄准对方的脖子,轻松搞定。水面忍杀表现的是"对于一个忍者来说,只要能用上的皆是兵器",当敌人站在浅水中巡逻的时候,主角慢慢接近目标,抓住目标的脖颈用力按在水里,直至呛死为止。完成杀敌动作后,主角还会抖去身上因敌人挣扎拍击水面时溅在自己衣服上的水花,动作非常逼真。最后还有一种纸门暗杀"贯祀",属于利用和式建筑特色实行的"民族战术"。日本古代屋子的纸拉门对于如今看惯了动漫的玩家来说已经很熟悉了。负责《忍道·戒》的原制作组为了把游戏做得更真实,把这个"拉门"的动作再现了出来,主角靠近门时,可以通过按键的力度来控制拉开的距离,如果感觉门



后或者屋里有人，还可以通过拉开的门缝看里面的情况。当主角和目标只隔着一扇拉门的时候便可在血祀提示下发动忍杀。这次的特写镜头更为夸张，在门另一边的目标突然看到自己的胸口刺出一片锋利的刀刃，真的和电影中的经典暗杀镜头一样。另外在被敌人发现后在搏斗中也有可能发动忍杀，血祀键在搏斗时的功能就是近身背投技巧，背投技的动作就是普通忍杀的动作，发动后会和敌人进入僵持较力阶段，这时连打按键，就有可能把敌人强行忍杀。



《天诛》系列从开始到现在，忍杀系统已经进化得很成熟了。K2接手《天诛参》的制作后，增加了擒拿忍杀、忍杀乱舞和反色特写的效果，使忍杀动作扩充得更加丰富，效果也更加逼真。另一边，《忍道·戒》血祀的电影镜头类风格可以说是个不小的创新，不过镜头特写效果还有一些需要斟酌之处。曾有一些玩家建议在特写镜头中把画面一分为二，分别加入双方面部表情的特写。《忍道·戒》毕竟只是"重打鼓另开张"的新作，在今后作品的表现中，相信这些动作表现还会有更高层次的进化。

追加特殊乐趣的模式

无论是《天诛》还是《忍道·戒》,都有附加的特殊模式出现,它们就是"虎之卷"和"囊庭"。《天诛》系列的可编辑关卡可说是一个成功要素，它最早出现在一代获得成功后原制作组推出的加强版和资料版中。"虎之卷"的内容是一个制作界面，玩家可以通过这个界面亲自布置组合游戏中出现的任何物体，比如花草树木、山川河流、建筑机关、敌我人物等等，来创建自己想要的关卡，由于故事模式中的关卡有限，虽然可以反复挑战，但终有厌烦的时候。另外，玩家在熟悉《天诛》这个游戏的游戏方式后，肯定也有亲自创造自己喜欢的关卡来挑战的念头。"虎之卷"满足了玩家的这个要求，玩家可以通过交换记录和别的玩家分享自己的创造成果。资料版名叫《天诛·忍百选》。其中的内容不再有故事模式，而是挑选了制作组自行制作以及多方搜集的一百个任务关卡让玩家来挑战。《忍百选》毕竟只是资料篇，游戏本身并没有什么创新，只是在关卡内容上得到了扩充，不过凭借《天诛》强劲的势头，这个版本的销量也还不错。不过，在K2接手推出《天诛参》后，"虎之卷"并没有得到继承和强化。其原因在于，这种"创造模式"和动作游戏本身衔接得不好，玩家对自己创造的关卡了如指掌，攻略起来虽有成就感但没什么挑战性，相互交换记录的玩法也很麻烦，在紧张工作之余，能有耐心坐下来自己创造关卡的玩家实在寥寥无几。这样的结果，使家用主机上的"虎之卷"面临着一种尴尬的境地。不过后来，PSP的推出让K2改变了对"虎之卷"的态度。PSP的便携性使玩家可以很方便地交换记录，大大提升了"虎之卷"的交流性与趣味性。于是，K2在PSP平台上推出的《天诛·忍大选》中重新启用了"虎之卷"，这个举动受到了玩家的欢迎。不过美中不足的是，"虎之卷"固有的毛病依然没能解决，模式和游戏本身关联不大，"经玩"性依然不够，玩家在新鲜感过后就不会再碰了。虽然在PSP这样的平台上这个现象有所改善，但如果玩家依旧没有积极性亲自动手制作关卡，这个模式就有再次变成"鸡肋"的可能。对于今后的《天诛》来说，这是一个必须想办法攻克的课题。

对于"玩家互动模式"这个议题，《忍道·戒》给出了一个自己的答案，这就是游戏流程中出现的"囊庭"。"囊庭"可以简单理解为后院，主角豪的家隐居在深山的怀抱中，他把家前的山坡建设为一个训练的基地，有山坡、有靶子、也有树木花草。当玩家接任务接到厌倦的时候就可以来这里进行训练，熟悉各种动作和道具的使用，同时也可以对"囊庭"进行改造和扩建。乍一看上去，这个系统很像《天诛》的"虎之卷"，但随着游戏进行就可以发现，它和原来的创造模式并不相同。有时在接过几个任务后，就会出现"囊庭充满火药味的信息"的信息，这就说明后院遭到入侵了，玩家必须先要解决这个当务之急才可以继续游戏。刚开始时会有些简单的土著来袭击玩家的囊庭，他们的目的就是来玩家家里抢些道具，只要玩家把敌人全灭即可过关。但后来随着玩家接任务积累的报酬越来越多，入侵的敌人的等级和人数也会越来越高，从中忍、上忍、到后来比较难对付的二、三十人的火枪队和机械忍军。他们可不只是抢劫玩家的道具了，而是直接找玩家来寻仇的。玩家在这种任务里被敌人打败并不会GAME OVER，只是任务失败后手头的现金会减半。开始时玩家积蓄不多，还可以接受这样的损失，但游戏的后期经常会遇到敌人的入侵，如果应对不利，玩家辛苦积攒的钱财很可能瞬间付之东流。为了避免这样的损失，必须对"囊庭"进行改造。在游戏的中后期，"囊庭"内可以建设的项目逐渐增多，玩家可以把后院设计成迷宫的样子，挖壕沟，布陷阱，甚至还能雇佣三方势力手下的士兵或宇多高屈指可数的剑客来"护院"，雇佣金额是一次性付清的，随用随雇即可。可是到了后期，这些准备依旧不能挡住高级别的敌人来捣乱。上忍以上级别的敌人可以轻易越过壕沟和陷阱，并且人多势众，即使有保镖也是被人家以多打少占尽便宜。这时的最终兵器就是宇多高最厉害的生物——黑熊，这家伙需要重金才能"请"来，在后院中的必经之路上开辟一块空地，四周围成高墙中间放熊栏。以后再遇到高强敌人围攻时，只要第一时间跑到这里把熊放出来，然后躲在一旁看戏就行了。一些敌人虽然历经重重陷阱和壕沟后来到熊坑，但碰上这么个高攻高防的怪物，依然讨不到好处。即使有个把逃出熊坑的敌人，玩家也可以轻松解决了。《忍道·戒》把"虎之卷"的创造模式和"养成要素"挂钩，用"构筑属于自己的堡垒"形式在最大限度上充分调动玩家的积极性和智慧。当敌人在自己精心设计的陷阱中全军覆没的时候，玩家会获得很高的成就感。"囊庭"的设计可以说是原制作组在《天诛》这个系列基础上的最成功的创新之一。

充满个性魅力的人物

游戏与电影一样，好的剧本当然要由好的演员来演。《天诛》创造了属于自己的人设风格，三位著名"演员"力丸、彩女和鬼阴的形象如今可说是"深入人心"。力丸和彩女的形象都是"风华正茂"的年轻忍者，而鬼阴根据《天诛参》的剧情介绍，是个百岁以上的"怪物"。很多玩家在PS时代第一次接触《天诛》时就对力丸的忍者形象深感认同，游戏封面中，他的下半张脸被象征忍者身份的围巾包着，但坚毅的眼神和总是紧锁的眉头和人们心目中正派忍者的形象特征——不畏艰险、嫉恶如仇、牺牲自我、忠义兼顾相当符合。健壮的身躯和手中握着的锋利忍刀象征着高超、娴熟的忍术和无坚不摧的力量，满头银色短发和右眼的刀疤则证明他的凶狠与冷峻、成熟与精明。虽然身肩道义，却让人感觉不寒而栗，这种形象堪称神来之笔，令人感叹"真正的忍者就该如此"。

提起日本古装剧中的形象，是绝对少不了集美丽与实力于一身的女忍者的。于是在力丸身边，就有了那位"冷艳美人"彩女。与力丸成熟传统的风格相比，彩女显得活泼而叛逆。虽然"古装"，彩女的形象却很前卫，弯眉大眼，直鼻小口，面貌中透出俏皮和任性，这种打破了年代界限的形象设计，使彩女显得尤为引人注目。小巧的身材和手握的双刀使人感觉到她的灵活多变，难以琢磨，带着很多忍者剧中女忍给人留下的"精灵"一般的印象。彩女和力丸一样，都是身经百战的"老将"，有着丰富的经验和理智的思维。虽然行事有自己的性格，但毫不影响执行任务时的原则和判断。



如果用一个字分别代表这几位景点角色，那么力丸是"酷"，彩女是"冷",而鬼阴就只能是"邪"了。鬼



阴在《天诛》系列中是出场率最高的BOSS，身材高大，面如日本神话中的鬼面“般若”，没有任何血色的皮肤和白多黑少的双眼透出难以掩饰的邪气。再加上脸上和身上的花纹，诡异狡诈之形毕露，一看就是邪恶的化身。一身黑衣和修长的四肢让他的身形看上去像只老鹰，强壮的身躯与独特的腿功是他的武器。他的攻击方式很独特，招式几乎都是用腿，脚上一双铁靴子暗藏利刃，可攻可守，连绵不断的侧旋踢难以让人招架。在整个《天诛》系列中，鬼阴一直与力丸和彩女缠斗不休，处处操纵他人，或利用势力之间的矛盾从中取利，借机复活曾在《天诛》一代中被力丸打败的“主人”冥王，重振鬼一族势力。虽然他在每代的故事结尾都以邪不胜正的结局而失败，但从另一种角度说，他这种对野心的惊人执着也相当令人钦佩，是个形象设计颇为成功的反派。

《天诛》一代时，力丸和彩女的形象设定比较成熟，二代推出后，力丸和彩女都被“幼齿化”，这导致很多老玩家觉得不能接受，一代中好不容易塑造的成功形象遭到武断改动，这也是二代市场反响较差的原因之一。不过，二代中倒也推出了一个成功的“新人”，他就是力丸的师弟龙丸。从形象上看，他也是身材高大，相貌英俊，主要攻击手段以酷到不能再酷的空手道动作和剑术为主。原制作组似乎想让龙丸的帅气超越力丸，他功夫的套路完全是力丸和鬼阴的结合体。二代的剧情中，“年龄变小”的彩女对龙丸爱慕有加，这更加突出了他的个人魅力。但这个帅哥和当初的力丸一样，都是一出现就以悲剧做结尾，随着剧情的发展，他错爱上敌人的女首领，最后徇情而死，成了彩女“心中永远的痛”。这种“经典”的处理角色方式虽然俗套，倒也算好用，也许“让主角死掉”是《天诛》剧本创作者的一种执着吧。

在K2接手推出的《天诛参》里，新刻画的一系列人物各具特色，其中最主要的就是“始末屋”藤刚铁舟了。秃头、豹眼、撇嘴，这就是他的典型标志。这个满脸横肉的“和尚”看上去有点不像好人,强壮的身体给人一种“彪悍”的印象。在游戏中，他的攻击方式以拳为主，出招慢但力道十足，招式更是凶狠无比，玩过《天诛参》的玩家无一不对他那招把敌人心脏掏出来捏碎的忍杀留下深刻印象。但通过了解剧情玩家就会感到，他凶狠的外表下其实藏着侠义的心肠，是个重情重义的男子汉，虽然身为赏金杀手，但做的都是惩恶扬善的侠客之举。

《天诛》系列还有一个不得不提的人，就是《天诛·红》中的同样是“始末屋”的女主角凛。初看上去她的相貌特征很像力丸，同样是干净利落的短发、坚毅的眼神和紧锁的双眉，好像力丸的亲妹妹一样。有玩家猜测K2这么设计有可能是为了保险起见，毕竟不知道玩家们能不能接受没有力丸的《天诛》。在杀手集团中有天才少女之称的她武艺自然不会逊色，她的出招快速又不失技巧，拳剑结合还具备独有的连续关节技，一旦被锁中就难有活口。随着剧情的发展，大家同样可以感受到，凛的本性依然是一个花季少女，本是情窦初开之时却面对连串的重大打击：先是生活的村庄惨遭屠戮，然后是好朋友的背叛，再后是寻找真凶时面对的重重强敌。最后，凛费尽心力终于找到的幕后真凶却是自己的未婚夫，于是，她不得不面对自己内心的感情挣扎，寻求最终战胜自己的突破口。《天诛·红》的主线剧情堪称精彩，非常巧妙地展现出了凛身为少女情感脆弱的一面，也很好地表现了她从超越自我到走向坚强的过程。凛的出现足以看出K2为独树一帜而使用的民间杀手题材“始末屋”的用心良苦，也证明了K2在策划剧情上的确具有一定的功力。



有优秀的主角还自然也要有优秀的配角，K2制作组在后期《天诛》中设计出的部分BOSS也令人印象深刻，比如《天诛参》中的居合达人阵内右京、双刀流的女武士田所三东，《天诛·红》中黑屋杀手组织的各个干部：三刀流嗜血成性的镐、性格残忍的乱造和精通火药的硝，以谨慎著称和以一刀斩数人为剑道目标的首领黑漆重藏。这些鲜活而充满个性的人设成了后期《天诛》最大的亮点之一。在PSP版《天诛·忍大全》里，K2更以乱斗的形式让系列每作中的人气人物都登场，再次提高他们的人气，带给了玩家们前所未有的满足感。

与《天诛》系列相对，《忍道·戒》中的人设另有一番特色。首先是主角豪，从游戏的宣传画上来看，他和力丸的外表颇为相似，一样紧锁的双眉和坚毅的眼神，左眼下同样有个象征着凶狠的刀疤。只不过他的发型是向后梳的黑色短发，忍者服看起来比力丸的更华丽一些。不过整体上，豪的神韵还是没有脱离力丸的影子，看来力丸这个经典形象的确是很难超越。不过，虽然豪的形象和力丸接近，但性格设定却有着比较大的出入。他的年龄大概比彩女还小些，说话做事明显稚嫩，在剧情中，他也还是正在修炼中的见习忍者，并没有正式出师。只不过，他的武功已经很高，执行任务的时候十分干净利落。可以看出，原制作组是想设计一个更年轻的“偶像”形象，从这点来说，形象传达还算到位。《忍道·戒》的女主角，也就是豪的同门师妹绢的形象和彩女比起来就大不一样了，她比彩女个子要高，身材也更好一些。虽然年龄设定比彩女小，但说话做事比较老成。不过，由于同样没有出师导致她经验积累不够丰富，在大事上的判断和原则有所欠缺。整体上讲，绢外表成熟而内心脆弱，是个比较纤细的女孩子。

还有就是在剧情中与主角豪时敌时友的师兄黑鹰扎吉，他个头比主角略高些，剧情中，他在对抗我无乱时失去了一只右眼，所以戴着眼罩，从另一只眼睛中射出的是对一切都不信任的目光。他不像主角那样用忍巾蒙面，甚至还留了长发，完全以本来面貌执行着各种任务，这显示出他对自己实力的自信。最初他对豪抱有误解，经过两次全力搏杀之后，最终改变了对主角的看法，并且回到了主角的身边，一起讨伐我无乱。在三个普通结局中，扎吉和前面《天诛》中的力丸、龙丸一样“壮烈牺牲”，但在达成特殊条件后的真正剧情中，他只是身受重伤，性命却保了下来。这可以看作是一条伏线，也许在将来的续作中，他依然会大显身手。

《忍道·戒》从剧情中三家大名的戏份也很重。他们的个性塑造很鲜明，一条信辉是爱好和平的“好好先生”、贞女个性狡猾善变、赤木影虎野心勃勃，玩过《忍道·戒》的玩家对他们的言行都有深刻的印象。另外，各派忍者阵营的首领也很有特色，其中最引人注目的就是丧巢忍者的双胞胎首领扬羽和薄羽。她们的外貌很“美型”，但形象显然“似曾

相识”，如果把衣服换成红色，整个就是《天诛·红》中的凛，只不过气质显得更加妩媚与成熟一些。她们在游戏中的表现同样令人难忘，攻击方式主要是连绵不断的手里剑和令人头疼的影分身，虽然影子被打中一下就会消失，但如果不攻击本体，她们就会不断分身，飞镖像飞蝗一样飞来，让玩家难以招架。另外两派忍者的首领分别是搞笑的蛇蜻蜓、涡虫和只会攻击的胄。相形之下，这几个人的形象“杂鱼”了一些，给人留下的印象相对较浅。在剧情刻画上，这三派的忍者首领显得有些“智商低下”，似乎只会用手不会用脑。在配角的角色刻画上，原制作组似乎还有一些地方要向K2学习。

忍 面向未来的忍者题材

游戏没有完美的作品，无论是《天诛》还是《忍道·戒》，都存在着自己的优点与缺点。平心而论，《忍道·戒》是原制作组在《天诛》的基础上的一个成功的创新。它充分发挥了动作AVG的特点，并借鉴了RPG游戏的一些要素与思路，设计了自由的系统和多选择的结尾，加上还有道具的收集和隐藏要素，形成了丰富的游戏内容，这让玩家感到非常满足。同时，《忍道·戒》也弥补了《天诛》的一些不足，让人感受到原制作组的诚意和积极进取的精神。

但是，这种借鉴RPG要素的设计也存在自己的不足，那就是动作上的弱化。血祀过程中的特写虽然很漂亮，但不能通过按键省略掉。尽管强化了视觉表现力，但却有可能因为“摆POSE”延迟了时间，而来不及躲避其他敌人。相比起来，K2在这方面做得更成功一些，忍杀动作都可以按键略过。另外，除去血祀外，《忍道·戒》男女主角的攻击技非常少，连续技只有两套，远没有K2接手后的《天诛参》动作丰富，特别是在强制战斗中，打法比较单调，不靠道具会比较费力。此外，一些动作画面还会出现贴图错误，建模与图像精修方面还有待加强。

音乐方面，《忍道·戒》的开场没有《天诛》那种天籁般的女主唱，游戏中的关卡配乐也质素平平，“代表印象”显得有些不足。不过，《忍道·戒》的结尾曲是首颇具动感的电子乐曲，感觉还算说得过去。

整体来说，原《天诛》系列成功烘托意境的三个标志性的要素就是主题曲、画面和关卡配乐，《忍道·戒》在这些方面都没有很好地继承和加强，这令人多少感觉有些遗憾。好在《忍道·戒》在内容架构方面有很多成功之处，它们保证了游戏的乐趣。毕竟，《忍道·戒》是另辟蹊径后的第一作，从它已经具备了和《天诛》品牌竞争的素质来看，它的确确拥有着属于自己的前程。而如何弥补现有的缺点与遗憾，就是原制作组在今后需要首先面对的问题。





很多玩家在FC时代就已经深深受到《忍者龙剑传》的影响，对于“忍者”这个形象非常着迷。到PS时代接触了《天诛》，这些玩家更是感到了一种脱胎换骨般的震撼。《天诛》继承了历代各种作品中经典的忍者形象，充满震撼力的忍杀系统让玩家大开眼界。后来《天诛》系列的制作公司发生了变迁，开发组更替，机种也变成了PS2。但玩家们依旧对K2接手后的《天诛参》热情不减。

可以说，从初代《天诛》开始，这个“忍者”系列游戏的制作重点一直停留在“文化氛围”的建设上。游戏里一直强调的“忍者精神”中含有类似“侠义”的成分。K2接手后，作品中也继续延续这个风格，从开始的忍者力丸、彩女到后来的“始末屋”铁舟、凛这样的赏金杀手角色，他们做的都是惩恶扬善的侠义之事，有些甚至脱离了忍者“忠诚”的本质，令人有些怀疑这些忍者的基本信念。但是，如果从剧情与人物世界观的整体性上看，这样处理也没什么不好，至少，这种设计完全符合大众的审美观点和道德标准。

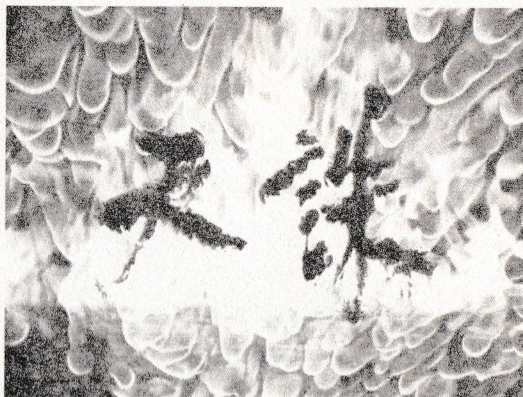
而《忍道·戒》中，“忍者”的传统形象则传承得相当彻底。从当时统治者的目光来看，忍者其实就是一件有智慧的兵器而已，他们接到任务后应当无视任务本身的是非黑白，只要任务对所属势力有利，即使不择手段也一定要完成。这种思路比较接近日本传统文化中所认定的“忍道”，和《天诛》极其注重的个人意志相比，《忍道·戒》中的忍者显得更加传统一些。

很多业界评论都认为，《天诛》和《忍道·戒》都是能够继续发展下去的游戏。它们追求的忍者形象外观相似，但内里表现出的气质并不相同。《天诛·红》每关的过场CG中都会加入旁白和下一关的剧情提要，再配以背景音乐，给人的感觉很像古装连续剧，与人们心目中的忍者“剧情片”形象相近。原制作组则更注重从忍者的传统认识出发，以更具有现实色彩的剧情设计为基础，这可以看作是忍者游戏中的“纪录片”。从K2的风格来看，今后的《天诛》系列很可能将以自己原创的“始末屋”情节作为重心，沿着“连续剧续集”的方向开展制作。而原制作组那边，爱出资料片的习惯很可能再次延续，类似资料版的《忍道·匠》和PSP上的《忍道·焰》已经在蓄势待发了。《忍道·戒》只是新系列的开头，以后的拓展空间还很大。今后的《忍道》系列很可能将沿着原有概念，向“忍者电影”的方向发展。

《天诛》和《忍道·戒》，这两个“同父异母”的兄弟身体里流着一样的血，但所走的路却各有各的方向。忍者游戏里常见的“兄弟之争”变成了游戏软件本身的争斗，这实在是一个有趣的现象。拥有历史却中途转型的《天诛》，半路出家却饱含积淀的《忍道》，目前谁胜谁负还难以分晓，最后的结局，可能还要看兄弟二人在不同“长亲”带领下修行的成果了。

“潜伏”在背后的真实

关于《天诛》历史上的版权之争



问世之后造成了很大反响的《天诛》系列途中曾经变更过制作方，这是很多老玩家都有所耳闻的事。制作团队的改变对于续作的风格与思路产生了一定影响，并且促成了同源游戏《天诛》与《忍道·戒》相互对峙的局面。《天诛》系列之所以中途“换将”，主要根源自版权授予与使用中出现的问题。这个版权问题最初被披露时，还曾经在日本游戏业界及玩家群体中产生过很大的骚动。我们在这里对这段历史问题进行一个简单的回顾，希望和大家共同回过头去，看一看隐藏在这个著名忍者游戏系列背后的故事。

《天诛》系列最早是由ACQUIRE公司进行开发的。1998年2月26日，《立体忍者活剧 天诛》推出，凭借“背后奇袭，一击制敌”的崭新动作创意和浓郁的日本历史剧风格一举成为广受欢迎的名作。之后，ACQUIRE又陆续推出了《立体忍者活剧 天诛·忍凯旋》《立体忍者活剧 天诛·忍百选》《立体忍者活剧 天诛贰》以及各作品的海外版，使《天诛》成为世界闻名的忍者游戏，在海外市场上创下了超过百万的销量。很多玩家直到现在都抱有“《天诛》是非常有趣的游戏”的认识，在当年的环境中，动作游戏的爱好者几乎无人不知《天诛》的名号。

版权问题最初引发的具体日期并没有在媒体上详细公布过，现在已经无从稽考。根据各种历史报道来判断，应该是2000年春天发生的事。《天诛》的开发工作突然转到了别的公司，ACQUIRE彻底失去了《天诛》的制作权，从续作企划到细节设定，一切工作都不能再插手进行干预。究竟发生了什么事，不用说广大的玩家们，就连很多ACQUIRE开发小组的制作人员都不清楚。

ACQUIRE的制作组将《天诛》的闪光设计带到了世上，却突然之间和自己的心血之作“天各一方”，这听起来确实有些没有道理。但实际上，在这段《天诛》易主事件的背后，反映出来的是与“游戏中的梦幻”毫不相容的，业界利益冲突引发的严酷现实。直到后来，ACQUIRE董事长远藤琢磨(Takuma Endo)向外界披露了事件的经过，人们才看到了这次游戏史上著名版权纠纷的全貌。

1994年年末，远藤以“优秀的游戏开发公司”为目标设立了ACQUIRE，公司成员们一边进行游戏以外的软件开发工作，一边设计梦想中的游戏作品，这个过程持续数年，最后终于拿出了理想的企划，这就是《天诛》。为了使这个企划得以成功实行，ACQUIRE的成员前去游说当时的SONY音乐娱乐公司（SONY Music Entertainment，简称SME），希望他们提供制作费用。远藤等人费了很大力气，总算让SME认同了这个制作计划。但SME提出，只有将这部游戏的著作权移交给他们，合同才能够签订。当时ACQUIRE在资金与工作项目上都面临困难，情不得已之下，只得出让著作权并签订了合同。

后来，《天诛》获得了成功。但就在ACQUIRE着手制作《天诛贰》的海外版《TENCHU2》的时候,SME内部作出了“撤销游戏部门，专注于音乐事业”的决定。这对于远藤领导的《天诛》小组来说，无疑是一件非常棘手的事。目前游戏的著作权在SME手中，如果不进行交涉，很有可能被转卖或者废除。为了使付出的心血不至于付诸东流，ACQUIRE与SME进行了磋商，希望能购回《天诛》的著作权。

远藤本来认为，《天诛》是个很大的商机，ACQUIRE的制作实力又已经得到了业界的承认，付出一定代价来确保系列的延续是值得的。谁知，SME的开价远远超出了他的想象。区区一个软件开发公司，根本没法支付那高达数亿日元的费用。“ACQUIRE是游戏的原始开发者，买回自己的品牌为什么要花这么多钱？”远藤无法理解。虽然“价格昂贵”显示着《天诛》品牌的含金量，但看在这款游戏的“生身之父”眼中，无异于自己的孩子被人当成囤积居奇的商品一般令人心碎。

此时，海外软件销售公司ACTIVITION向ACQUIRE伸出了援手。在ACTIVITION的资金支持下，两家公司决定分享《天诛》的版权，ACQUIRE的权限在日本，ACTIVITION的权限在海外，版权转让的事宜开始运作。此时，《天诛贰》日版已经发售，制作组正在着手准备PS2《天诛参》的开发。

远藤刚刚觉得松了口气，事态又发生了戏剧性的变化。SME突然在媒体上公开宣布，将《天诛》著作权完全转让给ACTIVITION。为什么出现这样的决定，谁都无从知晓。究竟是SME无视作品延续性与原作者意志作出的单方面决定，还是ACTIVITION用金钱进行了暗中运作，没有任何人做出解释，ACQUIRE的成员们只能无言地看着这个惊愕的事实。

由于以为预定了版权，《天诛贰》在日本的销售已经展开，无法回头了。无奈之下，ACQUIRE只得根据销售额向ACTIVITION支付高昂的版权费。虽然《天诛贰》在日本销售了10万套以上，ACQUIRE勉强取得了财务黑字，但经过这一事件，《天诛》原制作组的成员们已经凉透了心。

上述事情经过最初公开时，对日本网上各大《天诛》网站都造成了强烈的冲击。ACQUIRE的官方主页更是连续进行言论更新，向各方诉说自己的不平。一些喜爱《天诛》的玩家在网上倡议开展“不买《天诛参》”的运动，并设立了专用论坛，广泛征求各方的意见。不过，对于没有任何强制力的玩家来说，这种运动起不到任何作用。虽然一时之间风雨满天，但到最后也只能不了了之。



之后，网络上的话题转到了“接管”《天诛参》制作的ACTIVITION身上。虽然ACTIVITION曾对ACQUIRE进行资金援助，但在了解这次版权纠纷的始末原由之后，很多玩家都对这家公司的行事作风留下了不好的印象。而且，对于《天诛》之后的制作开发将由ACTIVITION进行这件事，很多玩家都感到难以接受。ACTIVITION是一间美国公司，他们对“忍者”这个形象的认识与日本人有很大的不同。首先，“忍者”应该很华丽，主人公的外形毫不起眼怎么行。就算“标志性”的蒙面布还得戴，但其它部分的服装肯定要全部换掉。而且对于“撒菱”之类的忍具他们似乎一无所知。ACQUIRE原先非常喜欢的忍具“五色米”在他们看来必须推翻重新设计。在制作《天诛贰》的海外版时，原制作组想要在作品中留下一件忍具都是十分困难的事。

日本传统风格的忍者游戏制作由这样一家公司全权负责会导致什么结果，这是很难想象的一件事。从这个意义上讲，玩家们产生强烈的愤怒情绪，并倡议展开“罢买”活动也是一件情理之中的事。再后来的事情，很多玩家都已经清楚了。ACTIVITION把《天诛参》的开发工作交给了自己的一家子公司，这就是刚刚于2000年10月成立的K2。在游戏界里，“销售商”和“开发商”是完全不同的两个概念。K2是一家地地道道的日本公司，社址在大阪，软件开发组的成员全都是日本人。这样一来，《天诛》的制作终究还是由日本的制作小组来继续进行，日本玩家对于“《天诛》中的传统和风会不会遭到破坏”一事的担心也由此缓解了许多。

就在《天诛》原制作组的言论在网上公布数天之后，为了平息在媒体报道和舆论宣传引起的事态，



ACQUIRE重新发表了声明，言辞中的态度有所缓和，并且还刊登了ACTIVITION副社长的一段发言。在发言中，ACTIVITION称“一定会制作出让全世界《天诛》迷都感到满意的作品”。可是，当时日本的很多玩家都对这段话发出了质疑。一家对《天诛》系列进行评论的著名游戏网站发表了这样的看法：“让全世界的《天诛》迷都满意，ACTIVITION真的能做到吗？他们是满怀信心说出这句话的吗？无论怎么看，网上后来出现的这些话都是ACTIVITION要求远藤和ACQUIRE的制作组成员们发到网上去的。ACTIVITION大概早就在一边抱着胳膊进行监视了。”玩家们对ACTIVITION的怨言可见一斑。

平心而论，这场纠纷本身并不算什么旷古奇闻。商界之间的利益争斗原本就非常残酷，买断《天诛》版权这件事虽然令ACQUIRE和一部分玩家感到愤怒异常，但仔细想想，像ACTIVITION这样的大型公司利用经济实力和经营手腕为自己掠夺商业利益，其实是件相当平常的事。在商界中纵横就必须服从商业运作的铁则，没有这几分“心狠手辣”，是没法达到当时的经营规模的。此等做法虽不通情，却也在理，等ACQUIRE从极度委屈之中平静下来之后，也就带着“吃一堑，长一智”的反思，开始研究自己下一步的行动计划了。

而另一方面，作为在ACTIVITION旗下刚刚建立的制作公司，K2必须保证自身在上级公司眼中的信用等级。接手《天诛》系列开发的工作是一项任务，并没有什么个人感情色彩融入的余地。同时，K2制作组与ACQUIRE制作组的构成一样，都是一些专注于游戏制作的技术人员，他们不可能对上级公司的商业手法抱有什么意见。但是，面对当时强大的舆论压力,K2公司面前的制作环境非常艰难。当时不少玩家都持有这样一种看法：“就算开发任务交到了K2手中，ACTIVITION也不可能实现“全权委任”，为了保证作品符合欧美地区玩家的审美观念，他们一定会在游戏设定等工作中“指手画脚”，使《天诛》系列的经典风韵受到某种程度的损失。”由于《天诛参》的制作面临机种更新，作品中发生巨大的变化在所难免。要应付全新的制作平台，又要面对玩家在这次事件中变得更加挑剔的目光，想顺利过关，实在不是一件容易的事。

《天诛参》最终于2003年4月24日发售。密切关注着这部作品的玩家们玩过之后惊奇地发现，易主后的《天诛》制作风格和玩家们原先担心的方向完全相反。K2在新作中把《天诛》的传统和式氛围看得比什么都重，背景的整体形态与气氛几乎完全继承了下来，很多设定甚至改回了《天诛·忍凯旋》的式样。尽管加入了新的角色形象，但故事主线却与原先的剧情密切相连，一些没玩过前几作的人甚至看不懂故事中的某些细节。同时，系列中最讲究的动作性也得到很高重视，敌人的AI进行了大幅强化。最后玩家们给《天诛参》提出的主要不足之处是“动作难度过高”“画面制作保守”和“剧情不够独立”，这实在是件足以令ACQUIRE原制作组发出苦笑的事。很明显，K2在《天诛参》的制作中带着一点“息事宁人”的态度，希望能最大限度地满足老玩家们的要求。不过，K2在制作中对《天诛》原作的敬意在《天诛参》中的确确地表达了出来，并得到了玩家们的承认，这个经典系列因此也最终得以延续了下去。

2004年7月5日，FROMSOFTWARE公司全面接管了《天诛》系列的著作权，这段围绕着ACQUIRE、ACTIVITION和SME的版权之争彻底落下了帷幕。目前，《天诛》系列在新的制作环境中成长，而《天诛》最初的创造者ACQUIRE也正在以全新系列《忍道》继续着自己的“忍者活剧”理想。尽管经历了这段曲折的版权之争，家用游戏主机上的忍者系列还将沿着各自的方向继续发展下去。

此去经年 万般思绪，更与何人说

唯夜专栏

■**表面功夫**

表面功夫是必要的。我们不要瞧不起“画面”、不要鄙视机能、不要不屑于这些看似表象的东西——事实上，直观是给人留下深刻印象的最好途径，有很多东西，必须依靠更好的视觉效果才能更贴切、更有感染力地表达出来——否则的话，电影为什么要存在？技术为什么要进步？只靠写字和收音机不就可以了吗？

游戏正是这样的道理，科技是一个逐步发展的过程，而与之相应的画面，也必然经历过一个简陋、简单、平凡的时代，但我们不能因为画面曾以“普通”的程度与游戏性相伴，就把它们二者等价起来——这是个非常可笑的心理逻辑。它们只是在某个时期里相遇过罢了。以此盲目“鄙视”华丽的图像表现，是过于狭隘的。

当然了，反过来说，这也绝不是意味着画面漂亮的游戏就是好游戏——万事万物都是这样，简单的二分法在很多时候是不可取的。



■**原则**

其实我不是一个坚定的人，比如在鬼武者上面。

鬼武者2我也非常喜欢，也花过很多时间去练习一闪，按理说我应该无法认同新鬼武者的“变质”。但不,后者我一样玩得很high，花了不少小时在里面。

看来我还真是一个没原则的人。

不过我想这在游戏上也许并不是一件坏事儿，本来嘛，游戏就是用来娱乐的，那么偏执于一种选择怕是会错过更多种的快乐。有很多事情我们看不到，看不到没关系，只要别以为只有自己看到的才是唯一正确的。

认识到自己的有限，你才可能领会到新的快乐；虽然我们不可能做到无限，但却会因此怀抱希望。

■**发烧**

还好，最近这病轻了点儿。

很久很久以前（貌似也就是几年前），BANDAI推出了原创RPG系列.HACK。系列熙熙攘攘前后共四卷，我正版照单全收，原因只因为一个，这游戏的人设跟EVA的人设是同一个人，贞本义行。我其实并非贞本义行fan，但我是EVA fan。

为了这么一个拐着弯儿的理由买游戏，好像有点儿不靠谱，但好在游戏的质量还算……

……我只能说还不算烂吧。

游戏越进行到后来，就越显得单调，无论是背景、战斗还是流程，重复的程度实在太夸张了。这是自己第一次在还不了解游戏的情况下就收正版，果然是下了成本就有动力，这话一点儿不假，只好忍着泪把它打穿。

最可悲的是，就在我以原价买了3、4卷后没几天，朋友就告诉我说在日本第3卷已经降到了一碗拉面的售价。

当时他说这话时一脸坏笑，他得意地笑……

从这件事后我就得到了教训：头脑发热的时候要克制，冲动是身材。

而身材是魔鬼。如果做不到魔鬼身材，那也就别冲动。

■**现实**

现实就是，我已经改变了好多，已经从坚定的RPG fan向更快节奏的ACT转移。一年以来，我已经积压了好几部角色扮演类作品，这在以前是不可想象的。

一想到这点，我就忍不住想笑，笑自己曾经的单纯——我曾想当然地认为很多事情都不会变，但现实就像一列轰然呼啸向前的列车，它挟着令人窒息的风从你面前掠过，要想不被它把自己孤单地甩在站台上，就得拼命地抓住把手挤上去。现实带着你走了，必然会留下一些东西，和一些人,他们或就那么留在原地，或者搭上了别的列车。

时间是人造概念，我一直这么认为。真正的“时间”并不是一条线，而是一个点——所有的事物、所有的人，都在属于自己的点上就这么变化着、发展着，后来的状况必然会覆盖掉原先的——从始至终，只有一个自己。

所以我从不会真的去回头假设或后悔，对自己、对外界都是这样，因为过去的，就已经消失掉了。回不去的。既然已经改变了 那首先要考虑的就是如何可能接受它。

像我，最近的ACT就玩得很欢乐。列车上很挤，你总得给自己找点儿乐子。

游戏业界中的女性群体



2006年2月18日，美国加利福尼亚州旧金山召开了一个名为WIGI的集会。这个WIGI是“Women In Games International”的缩写，这个集会的主要目的是倡导女性参加游戏业界中的各种事务，并对活跃在游戏业界中的各种女性以及她们所作出的功绩进行宣传。实际上，在休闲游戏领域，女性玩家们目前已经形成了很大的“势力”，而她们参入游戏开发的中核，大概也是指日可待的事了。

It's a Man's World

在以前的二十年间，一提到“游戏玩家”，可能很多人首先想起的就是整天泡在游戏厅，或者整天把自己关在屋里玩游戏的年轻男子形象。

但是，从20世纪90年代后半期开始，随着网络游戏的抬头，一些带有奖金的游戏大会开始出现在世界各地。从这时起，一些女性开始偶尔出现在这些大会的会场上。当时，这些公开露面的女性玩家还是游戏圈中的“奇人”，不时被人以带着有色眼镜的目光看待。在两三届之前的美国游戏开发商会议（Game Developers Conference，简称GDC）上，号称“认识到女性对于游戏开发业重要性”的微软公司召开了一个名为“Women in Gaming”的研讨会，并在会场各处张贴了相关的宣传海报。可是，这些海报上的女性形象并不是进行开发工作的职业者，而是一些穿着性感的模特。如此“重要性”，不仅令与会者哑然失笑。可以说在那个年代，游戏中的“女性”基本上是为男性服务的。



■拥有很多女性拥护者的游戏《Second Life》。开发商Linden Labs是家开发人员只有20多人的小公司，成员中有很多都是女性。

于是，在5月衡例的E3（Electronic Entertainment Exposition）展上，主办方在参展商手册中加入了“不允许让身着性感套装或泳装等高露出度服装的女性出现在展台上或者宣传活动中”的条约，并规定对违反者处以5000美元的高额罚金。可以说，这是个相当严厉的处罚。虽然理由没有正式公布，但这与召开E3展的洛杉矶曾因《Grand Theft Auto》中的过激描写而被提起行政诉讼一事决非毫无关系。

一位媒体作者曾经在文章中描述了前几年游戏展会上的情景。他说那时曾经看到一位美国中坚企业宣传部的女性工作人员看着自己公司展台上的女模特低声感叹道：“It's a Man's World。”

在休闲游戏领域已经成长为多数派

本届WIGI可以说完全是个“由女性召开，为女性游戏群体服务”的集会。这个集会是由女性游戏业者组织的一个非营利民间团体所举办的。2005年8月，这个集会已经在位于美国华盛顿州西雅图附近的微软公司总部举办过一次。今年2月举办的这次集会由微软游戏事业部作为主办方，尽管参加费用达到50美元，依然有超过200人参加了这次集会。

会议以Linden Labs公司副社长罗比茵·哈帕（Robin Harper）女士的讲话作为开始。这家公司曾经开发过深受女性用户喜爱的MMO游戏《Second Life》。之后，与会者就“面向女性的游戏（Games for Women）”“女性制作的游戏（Games by Women）”和“玩游戏的女性（Women Who Play）”这三个议题展开了讨论。

在这次WIGI会议上最为活跃一位就是在微软游戏事业部的身居行政干事职位的劳拉·弗莱亚（Laura Fryer）女士。第一次会议能够于微软总部内召开，微软能够成为该会议的主办方，全都离不开她的奔走运作。与当年贴满女模特海报的会议相比，这次会议对于女性玩家的重视程度可以说是天壤之别了。

在这届会议上，“面向女性的游戏”专题讨论发言人中的其中一位，微软休闲游戏部门宣传部长莉莎·西格拉（Lisa Sicola）女士发表了最新的统计数据。在新机种Xbox360问世之前，微软公司面向Xbox用户提供的网络服务“Microsoft Live Arcade”上69%的用户都是女性。虽然有的女性只将网络用于在线交流方面，但这个比例的确使人惊叹。会上虽然有人作出了“夜深人静，孩子睡下以后，很多妈妈都会利用网络游戏来缓解生活压力”的分析，但在实际调查中，有很多女性都是通过与丈夫的交流才逐渐喜欢上了游戏，这不能不说是一个很有趣的现象。

在美国电子软件协会（Electronic Software Association，简称ESA）的统计数据中，女性用户在整个游戏群体中的比例是39%，而在美国独立游戏开发者协会（Independent Game Developers Association，简称IGDA）的统计数据中，这个数字高达46%。这些数字都是从购买游戏软件的人填写的用户调查表中统计得来的，由于统计方法过于被动，这些数字恐怕无法反映出玩家群体中男女的真实比例，但至少可以说明，在美国很多地区，女性已经确确实实地参加到了关注游戏的行列中来。在如今，各家调查机构已经可以直接在互联网上收集玩家们传递出来的情报，通过这些情报可以很清晰地看到，在休闲领域，女性作出的贡献早已经达到了无法被忽视的程度。

“女性制作的游戏”和“面向女性的游戏”仍然欠缺

然而，纵使女性玩家群体的数量已经在飞快上升，但游戏业界中的女性工作者比例仍然在5%以下却依然是个严峻的事实。而且，游戏公司中的女性社员大多数都留在宣传或美术部门，真正参与到游戏设计和程序开发中的女性少而又少。就连WIGI组织委员会中的成员，也大多都是广报部和市场部的人士。如果去掉这些人，WIGI自身都无法存在。设计开发日程，整合制作力量，这就是“制作人”这种职业平时所作的工作，在影视业中，由女性担当制作人或导演的情况并不罕见，而游戏业中，这样的人才却非常罕见。也许，这也从侧面说明了游戏产业“过于年轻”的事实。

针对这次WIGI的议题“女性制作的游戏”，与会者也展开了激烈讨论，但最后并没有找出能够解决现存问题的具体方法。在200位参加者中，并未就业的和仍在上学的人大约占了三分之一，而她们的志向几乎全都是“美术家”或者“作家”。即使立志于游戏事业的，方向也以休闲游戏，也就是PUZ或者TAB这类谁都可以玩的游戏为主。对于彰显“女性”的创意特点来讲，光有这些游戏是不够的。另一位小组发言人，Skunk Studios公司的CEO玛格莉特·威廉斯（Margaret Wallace）女士在会上呼吁：“女性首先应当扔掉‘只适合休闲游戏’这个狭隘的观念，认真思考一下女性开发人员的存在价值。”

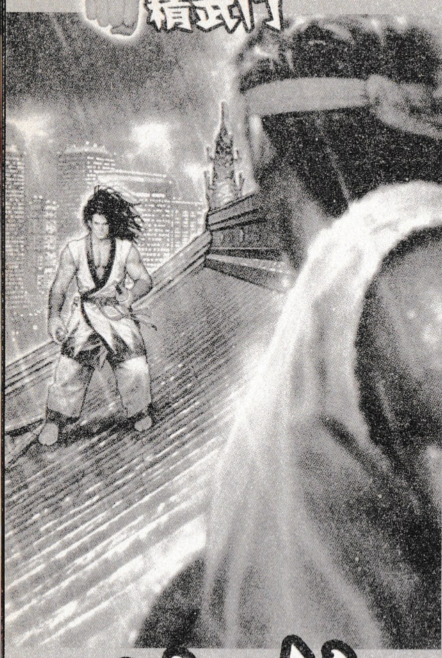
目前市面上的大部分MMORPG都以“玩家们互相战斗，或者组队出去与敌人战斗”作为基本游戏形式。应该说，这种游戏形式是比较男性化的，但即使如此，仍然已经有20%到30%左右的女性玩家活跃其中。这是因为，女性比较喜欢交流，比起那些单机的普通RPG来，MMORPG更合她们的口味。而且，有一些MMORPG，例如《Ultima Online》《World of Warcraft》等非常重视“生产”要素，即使不出去战斗，也可以享受宁静的街镇生活。这也是这些游戏受到女性用户欢迎的主要原因。这些论点都在这次会议上有所提及。

提到女性参与具体开发的美国软件商，开发过《The Sims》的原Maxis，以及开发过《Myst》系列的原Cyan Worlds等公司都非常著名。特别是Maxis，在制作时有意将男女开发人员的比例调成50%对50%。会议上曾有人认为：“《The Sims》的成功并不是因为猜测女性的心态，而是因为制作人充分听取了女性开发阵容的意见。”这句话给人留下的印象很深。

女性参与游戏业界事务，这对于扩大游戏市场幅度来说是一个不可欠缺的条件。今后，大概还会有更多的女性开发人员活跃在游戏制作领域中。



■照片中间的男士是微软开发部的约翰·罗梅洛先生，他也是小组发言人，但多少给人一种“走错了地方”的感觉。不过，来自男性群体的关注也很重要。



格斗之路上的三点坐标

□文/BIG-MONSTER

格斗竞技类游戏是个历史悠久的游戏类型，从当年的六三四剑到今天的GGXXSLASH，从初代的VF1到如今即刻就要推上店铺的VF5。在硬件与游戏综合要素不断革新的今天，身为格斗玩家是无比幸福的。但从格斗游戏的竞技角度来说，硬件的革新同样推动了玩家内在素质的不断提高。从2D格斗竞技体系成熟以来（粗粗算来应从STREET FIGHTER2开始），格斗游戏中的段位分化，技巧性能分化与多段 变择等重点要素开始稳固建立。为了适应这日益成熟的格斗游戏固有架构，格斗竞技游戏的爱好者在多年的摸索中了解了此类型游戏对人间与性能综合要求的重点。笔者将其综合为心、技、体的不断强化。这三点要求在今天看来甚至可以成为我们进行历练修行的方向与坐标。在大怪看来，既为格斗竞技，自然与武学相同，对于心、技、体，三点的磨练，虽然出发点不尽相同，但只要进行对应性的强化，则一定会在各种格斗游戏中把握住自己，也同为把握住胜利。同样，格斗游戏中所出现的角色性能与操作人间的固有搭配，也能从这三点磨练中得到最好的契合。接下来，我们在后面对应这三点进行综合的分析与介绍，希望这三点坐标能够指引您格斗之路的前进。

技：之前笔者很顺口地对应武学名词按照心、技、体这样的顺序将三点排列说出，但实际上对应格斗类游戏则应当首先将技放在首位，这也是后两点要素贯彻的基础。我们这里所说的“技”放在格斗游戏类型中说，便有着狭义和广义两中解释，自然对应了两种不同的修行。我们首先说狭义的“技”，即为游戏中的综合技巧，也是格斗游戏从入门到认识，并完成竞技要求的最低标准。实际上，对于格斗技巧应抱着“再难的技巧都为基本功”这样的心态去面对。对应很多喜爱格斗游戏的玩家总爱将绚丽多彩的连续技一次又一次的表演来说，笔者倒希望先将格斗游戏中角色技巧以段位分化，从基础属性开始逐步分辨，最终了解所有技的综合属性，这才为“技”这个名词的整体认识。虽然说起来似乎简单，但实际上对于每个角色的技巧分化，引申到之后的综合性能分析，是一个非常庞大的工程。相对于格斗游戏的两大类型分化3D格斗与2D格斗来说，在角色固有技的分析层次上是完全相同的。我们拿经典2D格斗游戏SF3.3为例，首先要对应游戏整体架构有所了解。游戏为六键位分配，分别对应拳与腿为轻中重三点按键配制。并分别了解DASH、背投输入、中段不意打输入等架构配制。都熟悉了解后，才能够进行角色技能了解，最初的了解也必须建立在基础技打击技分析上，应当分别对应六键打击在站立、下蹲、跳跃三种情况下的性能进行角色基础技性能与段位（上段、中段或下段）了解。第三步，我们才能够进行角色必杀技巧输入的性能分析。最终，我们才有资格进行此角色的连携技巧的练习，并对如何形成所练习的连携（包括创造什么先手才能形成，或是在对手何等打击确定的情况下才可形成）有综合的了解。

在我们分此四步骤进行综合技能了解后，我们便为今后的技巧发挥与竞技对局打下了非常坚实的基础，更为之后进行广义“技”的概念性磨练提供了先决条件。我们这里所说的广义的“技”实际上便是技本身的性能分析，并在最终进化成为对一个角色整体性能的评价。在我们了解一个角色整体基础技的段位，必杀技的发动，连续技输入的技能后。我们便应开始对所有技能发动性能，敌防御后有利不利，甚至被确定层次进行综合的了解。以KEN的2HK为例，下段技，发动迅速，对手防御后下段打击确定。这样的分析虽然繁杂，但总体了解后便可以积累起对一个角色整体性能的评价，在日后的对局中，还有一个广义技能需要玩家在技巧性能了解之后进行了解，那就是确定技巧。这是积累在技巧性能熟悉掌握之后的固定杀伤技，首先要了解各个角色打击确定技的种类，并更加熟悉自己钟爱角色的特定情况确定反击技的应用。类似经典2D格斗游戏SF3.3的KEN，便应当在技的练习中最终掌握各个对手出现确定情况下，我方应使用什么确定反击技能形成最大伤害。而我们对于“技”的摸索，到达了这一步时，我想一个角色本身的性能在您手中便能实现比较完美的发挥了。

体：在格斗游戏这个特殊类型中，体也可分为广义与狭义两点进行竞技能力的增长。首先，狭义的“体”在格斗游戏中大多着重于“手势”。而所谓的“手势”便是一个玩家进行技巧输入时所保持稳定的技能输出与低失误率。这基于长时间技巧的磨练与本身对硬件操作的合理性。笔者经常见到一些格斗爱好者持杆方式的偏颇，笔者比较推荐的持杆方式应为手腕轻搭机台，手指拨动摇杆并配合手腕力量进行方向输入。在这个操作方式的前提下，所有技巧都要保证角色正方向与反方向的输出正确。如果对于一个格斗FANS来说，角色在左侧则威风凛凛，一到画面右侧便技巧全失，这是否是一个很可笑的事。然而就大怪多年的游戏经验来说，操作上存在位置差异的玩家并不在少数，这对于3D与2D格斗类游戏都是必须要解决的基础操作问题。比较好的解决方法当为同样的技巧避免在一侧的训练，而持续保持两侧对等的训练量，加以时日操作平衡性一定能够得到良好的缓解。在“手势”能够保证为高手向之后，我们便要追求广义“体”的磨练了，对于一个格斗游戏玩家来说，广义的“体”主要包括了观察力与反应这两个人间能力。而这两点又是相辅相成的，能够将竞技对局中发生的有利不利情况清楚看在眼中，并依靠良好的反应作出相应的对策，这并非一朝一夕便能培养出来。而在竞技中，这两点比较典型的反应在己方有利的确定反击，与己方不利的操作对策上。前者，说的是对手出现被打击确定时，操作玩家能够最速地反应过来进行打击或背投等确定反击，达到反击杀伤的目的。后者，则说的是在己方不利时能够依靠观察反应出对方的攻击种类，依靠对应的操作摆脱困境。在2D格斗游戏中，我们经常看到对手在不利时面对对手的多段择打全部防御正确的情况，3D格斗游戏中，我们也可见到面对背投判定时单纯依靠反应进行反应拔投的情况。虽然笔者承认天赋差异的不同，但只要有了这明确的坐标方向并不断的在对局中对自己进行高反应高目押的要求，再愚钝的人都会在一段时间后发生质的变化。所谓勤能补拙，坚持是进步的唯一途径！！

心：我们最后要介绍，也当为格斗竞技类游戏最难把握的能力，其不仅表现在游戏对局的场面控制中，也体现了一个玩家综合素质的高低。一个技巧和身体条件都非常优秀的玩家，如果没有好的竞技心理，面对他的仍然是失败。首先，“心”当为在竞技对局中的心理把握，具体表现在有利时择打清晰，决不优柔寡断。既然自己场面有利，在快获胜时或占据先手的前提下，应当果断出击，打详结合，最终获得胜利。而我们在对局录像中，甚至顶级高手对决中经常能够看到自己占尽优势，只差一击便能够获胜形式却瞬间逆转，自己龟缩的结果是对手不断反击最终被逆转落败的情况。这便是有利局面时竞技心理的歪曲，希望玩家一定要避免这种“想赢怕输”的邪念，培养自己自信并勇于进攻的热血风格。第二点便是在形势不利时所体现的“根性”。在自己HP非常低下的情况下仍然气势不倒，冷静择打，最终实现逆转获胜。在对方眼里，你宛如一块钢铁打之不动，诈之不摇。这样的选手则更让我们钦佩。对于这种心理的培训笔者希望玩家在对局中不要观看HP槽，只关注与对局而不要在乎输赢,正所谓输赢是最终结果，而过程才是我们可以把握的，如此看来又何必关注HP槽呢？笔者就经常在最终失败时反吓自己一跳的情况，正是因为没有看HP槽造成（滴汗）……

对于心，我们最后要说的实际上也为本文的总结——我们当有一个健康的竞技心态。面对失败，我们能够尊敬对手甚至吸收对手的优点为我用，面对胜利，不狂妄骄傲而只专心与对局，全力以赴才是对对手的尊敬。希望每个玩家在进行格斗游戏时能够保持不骄不躁的王者之风，并赢得对手与朋友的尊重。这，才是我们进行格斗游戏所赢得的最大财富。

西角友宏

Nishikado Tomohiro

□1944年3月31日出生于大阪府岸和田市。
□毕业于东京电机大学电子通讯系。
□1969年加入太东贸易公司（现TAITO公司）。
□1996年从TAITO公司退职。
□1997年创立了有限责任公司DREAMS。

●1978年，一部电子游戏机侵略了整个日本。弹子房、保龄球馆、咖啡屋，各种娱乐场所全都渐渐变成了游戏厅，店铺当中，狂热的爱好者们在机台上摞起了高高的百元硬币，完全沉迷在游戏之中，很久都没有站起来的意思。

●这是一款改变了世界的游戏。

●如果了解当时的热潮，这种说法一点也不过分。报刊评论称它的经济潜力可以达到数百亿日元，学校和PTA（Parent-Teacher Association，日本家长教师协会）则认为不断增加的游戏厅会成为导致青少年不良行为的温床而表示了极大的担忧。

●这款游戏就是《太空侵略者（Space Invaders）》，操纵炮台左右移动，将画面上方不断逼近的宇宙侵略者击破的射击游戏始祖。在当时的商用游戏市场上，一部新机能卖出1500台就已经值得庆幸的事，而这部作品在《星球大战（Space Wars）》等电影引发的科幻热潮影响下，刚一上市就卖出30万台，达成了级数完全不同的销售业绩。其后，这场风潮久久未能停息，市场上出现了大量翻版和模拟作品。风潮的浪头甚至冲出了日本国门，在美国造成了同样巨大的震撼。1979年，美国报纸上甚至出现了《电子游戏侵略国民（Video Games Invade People）》的新闻标题。

●《太空侵略者》被认为是日本电子游戏的先驱，那么，仅凭一人之力制作出这款游戏的西角友宏先生，也就堪称日本的《电子游戏之父》了。

以自己的理解改变整个世界 将太空侵略者带到每个角落

"好！"

手腕轻轻一挥，手中原本拿着的扑克牌消失了。他微笑着，又挥动了一下手腕，消失的扑克牌又回到了手中。

他迅速摆动着手指，将得意的小魔术反复表演给我看。就是这些灵巧的手指，创造了当年的《太空侵略者》。

"我觉得你应该是前来采访的人里最年长的一位了。在游戏业界里，你也算是个'老狐狸'了吧。"

西角友宏先生眯起眼睛，脸上露出了幽默的笑容。在这种和善的表情面前，你会觉得与其说他是奠定了当今日本游戏产业的开发巨匠，倒不如说他更像一位经验丰富的老工程师或者老技工，再不然就是无论哪条街上都会有一位的民间发明家。

在他开发《太空侵略者》的那个年代，电脑还是价格令人咋舌的昂贵品，日本连进口的情况都十分罕见，现在那些方便的开发器材当然更不存在。在这样的条件下，他仅仅依靠焊锡和万用表，就用那灵巧的手指完成了自制基板的组装。尽管有时因为静电而困惑，因为基板过热而苦恼，他最终还是向世界送出了《太空侵略者》。

现在，这虽然已经是一款看来过于简陋的游戏，但那种可以唤起人们想象力的商业潜质，那种可以刺激人们反射神经的趣味性，至今依然没有退色。

说不定，《太空侵略者》就是他最好的魔术，是从他那灵巧的手指中诞生的最高杰作。

「"已经学习了高水平的知识，结果受到了相当大的打击。"继承了工匠血脉的岸和田少年，曾经是一名音响技师。」

西角先生出生在以"花车祭"闻名的大阪府岸和田市。高中毕业之前，每年都会在祭典时坐上巨大的花车吹奏笛子。喜欢祭典的西角儿童时代的梦想是当一名漫画家。眼里看着制作建筑用具的父亲每天的工作，手里摆弄着自己制作的小坦克等玩具，心里构思着的战记漫画的剧情，他的少年时代就是这样度过的。

对机械发生兴趣是在上了高中之后。他在那里用真空管组装了第一个自制的播音器。听着播音器里放出的拉丁乐曲，他开始想制作一些更高级的音响设备。在大学就读电子通讯系的西角先生后来进入一家音响制造公司，当了一名设计模拟记录播放器电路的技师。但是，当时正是盒式录音带问世的年代，模拟记录设备的市场份额急剧缩小。在披头士乐队访日的1969年，他坚定了离开音响制造公司的决心。通向《太空侵略者》的道路，也就是从这里开始的。

□最开始我想听听那个时候的状况。西角先生加盟时的太东贸易是一家什么样的公司？



西角：以投币式自动电唱机作为主业，子公司在开发游戏，用现在的话来说就是商用机台制造商。但是，做的东西基本都是模拟海外。虽然算不上是翻版，但实际制造的商品与海外的既存商品十分相似。原创的游戏当然更是没有啦。

□一直在当音响技师的西角先生为什么转到了太东贸易呢？

■西角：从公司辞职后，我闲晃了大约一个月。一天，我在住处附近的车站偶然碰到了一个熟人，他是我音响制造公司时代的前辈。"现在在干什么？"我这样问他。他回答："我在一个叫太东的公司里做游戏。"我小时候的确在商场顶层见过游戏机，那是一部以传送带作为跑道，让小车在不脱离跑道的情况下向前行驶的驾驶游戏。于是我觉得很有趣，就向那位前辈打听太东的情况，结果在他的劝说之下走进了这家公司的大门。"我们非常需要技术人员。"就这样。其实我当时还在犹豫是否加入另一家与通讯业有关的公司，但最终在前辈的盛情邀请之下参加了面试，结果就被录用了。

□进入公司的第一份工作是做一个什么样的游戏？

■西角：第一个是从美国那边过来的舶来品，用枪来打靶的游戏，叫做《幽灵枪(Ghost Gun)》……

□啊，像光线枪一样。

■西角：对对对。但是，还没有到使用光线的水平。当时可是更为幼稚。（笑）移动手中的枪，机台中的电路末端就会相应移动。靶子的位置上也设置了电路，用枪瞄准靶子，机台中枪的电路和靶子的电路就会接触。此时扣下扳机，电路中就会通过电流，于是靶子上发光……说明白了，就是一个只有电路接触的游戏。

□相当简单呢。

■西角：那时我受到了很大的打击。我迄今为止在大学时代和前面的公司中学到了高水平的知识，没想到现在做的却是这样一种幼稚的东西……真是跑到了一家很要命的公司啊，那时我确实这样想。那时还是晶体管的时代，我想用那个来做一款游戏，却被告知"那种东西成本太高，不能做"，自己的意见一直没能采用。所以我想，至少要用上继电器电路……

□继电器，就是通过电流来控制开关的开合吧……相当基础的技术呢。用这个做出了什么样的商用机台？

■西角：当时市面上全是仿制品，必须制造出具有独创性的商品，于是我做了好几种。进入公司的第二年，我做了一个模拟飞机的射击游戏，获得了相当不错的市场反响。《天空战士（Sky Fighter）》（1970年），是一个在丙烯树脂玻璃的流线型圆罩中浮出模型飞机让玩家来射击的游戏。进行射击后，红色的光向着模型飞机射去，击中就会爆炸。现在说出来可能会有种"什么呀，就这玩意儿"的感觉，但在当时来讲可是一个很大的飞跃。所谓飞跃，主要指的是空间中浮出模型飞机这件事，而且没有任何连接用的挂具。我自己觉得这是那时做得最好的一部机台。

□没有挂具能让飞机浮起来,那是使用了什么样的技术?

■西角：那个啊，是使用了镜子。在玩家看不到的下方空间中设置了飞机模型，用斜向放置的半透明反射镜映出飞机的影子。背景用胶片放映出天空的图景，并用转筒循环播放。这样镜子反射出来的效果，就好像飞机浮在云端一样。然后弹道也映在镜面上，总共使用了三面镜子来完成反射的工作。

□镜与镜之间的组合，简直像个魔术的创意。

■西角：学生时代我曾经加入过魔术部，那里面的东西是不是能用在游戏上，我那时是这样想的。结果在当时的游戏厅里，大家都吓了一跳：咦，为什么那种地方会浮现出飞机呢？

□好像是台投币式的魔术表演机呢。不过我觉得，包括构思的时间在内，像这样的机台想做出一部来大概要花相当长的时间吧。

■西角：那个怎么也花了半年吧。现在的游戏只要确定了程序引擎，一下子就可以看到大致轮廓。但那个时候，从设计到绘图，再让板金店和工匠去制作，一台机器做下来至少要两个星期，不顺利的话，有时甚至要花到一个月。之后，试制品做好之后再拿回去返工，又要经过好几个月。

□制造一台筐体大概需要多少人？

■西角：机器的设计是我独立完成的。然后就是电工和制作箱子……也就是面板以及印刷品的工匠，差不多就是3个人左右。

□那么，自己来画设计图？

■西角：是啊，对于我来说是初次尝试。我虽然在学校学过一点机械制图，但正式应用还是在进入太东之后。说起来，和电子还真是一点关系也没有。整整三年之中，我一直在做机械和箱体的设计。

「"在公司里，懂电子电路的人只有我一个。"电子游戏诞生的前夜。」

那是一次宣告了日本电视游戏产业走向黎明的"黑船来航"事件。

在日本召开大阪万国博览会的第二年，也就是1971年，美国发售了第一款商用电子游戏《电脑空间（Computer Space）》。之后，ATARI公司又于1972年发售了击球游戏《PONG》。这款简单游戏输入了日本，在短时间内就获得了很高的人气。

但是，当时的日本并不具备开发《PONG》这种游戏的技术。作为TAITO公司中唯一一位懂电子工学的员工，西角先生开始只身解析从美国进口的基板。

□关于公司，TAITO是从什么时候开始制作电子游戏的呢？

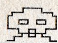
■西角：72年美国出现了《PONG》，SEGA与TAITO分别进口了这款作品。看到这部机器后，当时的营业部中几乎全是"没戏"的评价。这主要是因为它的价格太高了，购买一台需要60到80万日元。看起来只是个装设了电视机和操作盘的箱子，这种东西怎么可能会有人气？在这种疑问之下我们暂时先买了一台，并把它放在店铺门口进行测试。谁知这东西意外地受欢迎。在很短时间里就出现了"现在开始是电子游戏的时代"的声音，大家的意见也全都改变了。之后，营业部表达了"我们是不是做点自己原创的东西"的想法。但是，整个公司里懂电子电路的人只有我一个。于是，这项任务很自然地落到了我的头上。

□当时是个连基板本身都很稀有的时代呢。

■西角：是啊。将IC(integrated circuit，集成电路)像继电器一样组成的电路。但是当时日本还没有IC，应该做成什么样的规格我们完全不明白。解析工作真的十分艰难。无奈之下，我邮购部件目录，透过光对基板进行检视，不断摸索哪块IC和哪块IC相连,花了三到四个月的时间，总算把平面图画了出来。但由于绘制平面图的步骤中出了错误，并且又在错误的基础上进行了进一步解析，结果最后用了半年以上的时间。但是，我已经喜欢上了这种工作，于是通宵达旦地干。

□也就是说，只是理解《PONG》的小球如何活动，操纵盘又如何进行控制就用了半年以上？

■西角：对。但是如果把解析出来的东西原样使用在别的游戏上不就变成翻版了吗。我觉得应该表现一点自己的自尊，就对它进行了改良，最后做出来的是《足球（Soccer）》。我把《PONG》中的短板变成了两个，并且添上了足球门，虽然简单，但是具有速度感，颇为有趣。当时，在日本成功解析《PONG》并进一步做出原创作品来的大概只有我



一人。SEGA公司虽然也进口了那部机台，但没有制作原创作品。

□那个《足球》进入游戏厅了吗?

■西角：进了。国产第一号。后来还有《PONG》的四人用版本《戴维斯杯（Daviscup）》之类。

□从日本出口的情况有过吗?

■西角：有。第一个出口的作品是《高速赛车(Speed Race)》，美国的MIDWAY公司把它买走了。那是我觉得那时做得最好的一款游戏，甚至可以说是赛车游戏的原点。另外，画面虽然只是"马赛克"，但不再是单纯的圆圈或方块，而是较为真实地把车的形状表现了出来。当时美国的顶级制造商是ATARI公司，他们也发售了一款叫做《卡车10(Track10)》（1974年）的赛车游戏，那款游戏还要更复杂一些。但相比较的话，《高速赛车》的速度感更好，虽然简单，但很有趣。

□商品出口的时候，你到美国去了吗?

■西角：那是我第一次去美国。我们在AMOA游戏展，这个当时世界上最大的游戏展会上进行了展出。看了展出后，我觉得比美国游戏来，我做的游戏还更好一点。

□美国是电子游戏的发祥地啊。在那边时，你到ATARI公司去了吗?

■西角：啊，还见到了ATARI的社长呢。社长对我发出了"不到我们公司来吗"的邀请。我当时开玩笑式地问副社长："薪水有多少？"听到的答案真是惊人啊，是我当时所拿薪水的5、6倍呢。如果不是已经结了婚，我可能真的跑去了。（笑）

「"这不是输给美国了吗。"极度接近"发明"的电子游戏制作。」

《PONG》和《高速赛车》这样的作品严格来说并不是现在意义上的电子游戏。它们并没有使用电脑程序，而只是通过电子信号，在电视机的走查线上显示图形。游戏程序这种概念在当时还不存在。

1971年，就在电子计算器开发的激烈竞争中，美国的Intel公司和日本的BUSICOM公司联手提出了用微处理机对IC进行控制的设想。这种技术在七十年代后半期开始应用于电子游戏领域。对于游戏制作而言，这种技术堪称一场革命。过去想要变更游戏速度，必须将所有电路配线全部改变，重头做起。而有了微处理器后，只要改变程序中的数值就可以了。而且，使用微处理器做出来的游戏成本降低，能表现的动作也复杂得多。作为技术专家的西角先生，开始和微处理器进行正面交锋。

■西角：就在那个时候，《突围（Break Out）》问世了。它虽然只拥有简单的画面，但非常有趣。就在我们拼命设计怎么表现游戏角色时，他们选择了完全相反的道路。电子游戏到底不是只靠画面的啊。当时TAITO的营业部对我说："怎么回事，这不是输给美国了吗。"他们是半开玩笑，但我却觉得无地自容。

□那时使用微处理器制作的游戏也开始陆续问世了呢。

■西角：对。那时的美国已经产生了用电脑制作游戏的潮流。《西部枪手(Western Gun)》(1977年)这款TAITO发售的游戏虽然在美国获得了很好的反响，MIDWAY公司还是在支付了授权费用之后，用微处理器把它重做了一遍。虽然我们自己觉得TAITO做的《西部枪手》更有意思一些，但由于MIDWAY版《西部枪手》制作时使用了电脑，动作非常流畅。作为技术人员，我当时就觉得不使用这种技术是不行的。我使用微处理器制作的第一个游戏就是《太空侵略者》。

□你觉得《突围》的有趣之处在哪里?

■西角：将画面中的方块全部破坏就会进入下一个版面的设计吧。首先，当时的游戏还没有"版面"的概念；其次，将方块打剩最后一个时，就会变得很难命中，球的速度也会加快，这些作为游戏性来讲都是值得称道的。当时我就想在这两点的基础上，加入绘图的要素来制作游戏。



□当时电影《星球大战》在美国上映，动画《宇宙战舰大和号》在日本播出，掀起了一股科幻风潮。《太空侵略者》中敌人是宇宙人的设计就是从这里来的吗?

■西角：经常有人说那个是受到了《星球大战》的影响，但说实话没什么太大关系。现在确实有这种评论在，还出了书。我自己喜欢以宇宙作为舞台的电影倒是事实。本来我准备以坦克作为敌人，但坦克的行进轨迹不直冲炮台的话就会显得很别扭。我想做的游戏是让敌人横向进行移动，移动轨迹和炮台的弹道垂直，因此这个想法就被枪毙了。之后我又想用飞机来代替坦克，但以当时的技术无法表现出流畅的动作。于是我想，如果是宇宙人的话，那种一顿一顿的动作应该不会觉得不协调，并且向下移动时那种"一沉"的感觉也不错。那时，人们喜欢把火星人描述成章鱼一样的形状，我的印象也由此而来。

□那些很像乌贼和章鱼的奇特外星人形状，与其说是来自《星球大战》，倒不如说是H·G·威尔斯《宇宙战争》里的形象呢。

■西角：这个《太空侵略者》的名字其实不是我起的。我一开始给这个游戏起名叫《太空怪兽（Space Monster）》，但完成之后营业部希望改名叫"侵略者"，理由我也不太清楚。没办法，只好改。当时我还想，"monster"和"invader"都是7个字母，程序改起来倒也方便。谁知海外又提出"把表示复数的s加上"，结果不得不为了增加一个字符而修改程序，弄得手忙脚乱。

□作为第一个电子游戏，制作时一定花了相当长的时间吧?

■西角：游戏自身的开发倒是意外地迅速，总共只用了三四个月就完成了。但在那之前，构建开发环境花了差不多六个月。因为这是第一部用微处理器制作的国产游戏啊。由于那时没有什么个人电脑，因此必须自己从头构建开发环境。美国倒是有现成的设备，但需要花数百万日元，我们也不会买……我自己购买了LSI（large scale integration，大型集成电路），用焊锡焊上键盘，用汇编语言直接将程序写入LSI里。一边看着十六进制的变换表一边写程序，不知不觉中把整个变换表全背下来了。我直到现在还记着那时的整个程序。

□你自己写程序、绘图、制作声音?

■西角：是的。侵略者们的移动速度能渐渐上升，阵地会因为被弹而被一点一点地摧毁，都是微处理器的功劳。这些都是不用电脑就无法实现的表现形式。

「"那是个程序错误。"《太空侵略者》风潮的到来。」

侵略者风潮如同流行病一样在日本迅速传开。街上到处都出现了"侵略者小屋"，各地都出现了机台已经再也塞不下硬币，或者一天之内的营业额达到300万日元之类的传闻。一部分PTA和教育委员会将"侵略者小屋"当作培育不良行为的温床而重点监视，并公布了严禁中小学生进入的规定。

但是，亲手造就了这场侵略者风潮的西角先生却如同在看别人的事一样，对自己的作品轻描淡写，一笑置之。绝不陶醉在成就之中，时刻保持客观审视的目光。这就是他作为一位创造者所拥有的矜持。

□《太空侵略者》刚完成的时候，在公司内部的评价好像不是很高。

■西角：对。开发部门和营业部门分别对作品进行了评判，开发部门给出的评价是很高的。说着"我先去上一趟厕所"，却跑去玩《太空侵略者》，结果沉浸在游戏之中一直没有回来的人也有。这边的反应虽然令我感到高兴，营业部门那边却说不行，因为"没办法玩到最后"。后来举办了内部展览会，各家游戏店的经营者对这款游戏的评价也不好，都说它太难。的确，在《太空侵略者》中，敌人会对自己操纵的炮台发动攻击，敌人接触到底线也会GAME OVER，在当时算是很难的游戏了。当年，大部分游戏即使玩得很糟糕，至少也能玩个3分钟左右，但这款游戏如果放着不管，不到5秒钟就OVER了，这就是评价不佳的理由。在那次展览上虽然进行了通常的发表，但因为同时推出了《蓝鲨（Blue Shark）》这款游戏，《太空侵略者》只被摆在了从属的位置。

□"侵略者风潮"的出现，是从那时起过了多长时间的事情?

■西角：由于营业部门评价不佳，公司没有对它抱太大期望。机器设置在店铺以后经过了一两个月的时间，社长说："看来《太空侵略者》在社会上更受欢迎啊。"后来就引起轰动了。

□风潮卷起之后，各地出现了很多攻略方法，像"名古屋射击"之类的技巧。

■西角："名古屋射击"是直到被玩家发现为止，





被玩家们发现分数和炮台发射的弹数之间存在规律。而且，这个规律在极短时间内就被摸清了，我们可真是吃惊非小。

□还有那种被称为"彩虹"的技巧。

■西角：那是前列的侵略者体积稍大的缘故。侵略者每次移动，图像都会进行重绘，但侵略者只剩下一只，开始高速移动之后，前面的图像就会来不及清除干净。如果是前列的侵略者被留下，消不干净的部分中会出现侵略者图形中的线，而残像的轨迹又恰好看起来像道彩虹。虽然进行过许多次测试，但我实在没想到把最前面的侵略者剩到最后的情况，于是检查漏了。因为一般在玩的时候，最前面的大家伙总是最先被打倒的。这可以算是预想之外的玩法产生出来的现象。

□这些错误被变成各种传言和技巧而到处传播，实在是一种很有趣的现象。这些"攻略法"有没有被刊载在什么书上？

■西角：嗯……我也不太清楚。

□在日本诞生了《游戏厅之岚》这部漫画，在美国是不是也掀起了类似的热潮呢？

■西角：《太空侵略者》在美国比在日本还受欢迎不是吗。而且ATARI也进行了移植。

□翻版和仿制品也出现了很多。

■西角：说起来，任天堂也干过这事呢。虽然他们不是纯粹的翻版。

□SEGA也干了。

■西角：后来还有哪也出过一个。差不多共有3种吧。

□最后引发了诉讼，还联系到了游戏著作权的问题。

■西角：那件事是TAITO本部的骄傲呢，让法庭认定了游戏也是著作权的对象。

公司里没有一个人知道的打法。到了屏幕最下方，侵略者的攻击就会无力化，这是个程序错误。有一天，出现了一个能打15万还是18万分的人，我们仔细看了那个人的玩法，发现到达最下面一行后，侵略者发出的子弹会透过炮台。这是因为程序让侵略者的子弹从和本体有一段距离的地方发射出来的结果。另外，我们本来打算让上空飞过的飞碟获得的点数随机决定，但由于不擅长使用随机数，不久就

「"游戏已经做够了。"浪潮逝去之后的功过。」

盛宴的散场之时很快就到了。

《太空侵略者》的热潮过了一年左右就趋于沉静。减速理由是大量的翻版产品，加上各种跟了侵略者风潮而胡乱设立的游戏公司。陷入混沌漩涡之中TAITO和《太空侵略者》最终被挤出了这个潮流。现在的游戏制作者们常说"侵略者唤醒了电子游戏"，而完成了这一使命的侵略者们，却并没有立即投入下一场战斗。

□《侵略者》后来都进行了什么活动？

■西角：我们制作了《太空侵略者二代（Space Invaders Part Ⅱ）》（1979年），但之后的那段时间可没有什么太好的回忆。那时候，像《银河卫士》（Galaxian）（1979年，NAMCO）那种拥有多色图像的游戏已经不断涌现，但由于《侵略者》的基板还有很多，我被委托利用这些基板做点新游戏。结果我做出了《气球轰炸机（Balloon Bomber）》（1980年）。那款游戏虽然具备游戏性，但图像方面的确有些幼稚。想起来还真是没用，没能给画面中的角色添上缤纷的色彩。

□那也是基板的局限啊。算是《侵略者》人气过盛的负面影响吧。

■西角：后来，公司里新人增加了，我也得到了提升，可这样一来我就不容易再创出新作来了。从那之后，我又作了两年左右的游戏，开始觉得"游戏已经做够了"。于是，我转到了其它部门去开发能

弹吉他的表演机器人，以及被称作"卡式系统"的，用来在游戏厅中实行打卡消费的设备。那可是个连电话卡都没有的时代，做出这样的方案实在是有点太早了。然后就是电子卡拉OK。购买了Electone的音源，然后用电子音乐制作卡拉OK什么的。

□连卡拉OK也做过啊！不愧是音响技师出身，与音乐有关的东西真多。

■西角：现在已经有通讯卡拉OK了，那时可还是音响耦合器的时代啊。但那时我想，用那个也一定有办法把数据送出去的，于是进行过许多错误的尝试。后来，在FC（Family Computer）出现之前，我们也计划过制作家用游戏机，那时打算使用美国制造的集成电路块，也就是SEGA的SC3000用的那种。不过这个计划被中止了。

「"回想当年的游戏，创意不断涌现。"为了新的启航，DREAMS设立了。」

九十年代，日本已经迈进了家用游戏机一家一台，每年发售1000款以上新作的时代。西角先生从TAITO独立出来，开设了自己的公司。这是一个仅仅为了"做自己想做的东西"的简单愿望而做出的行动。新的公司名为"DREAMS"，他的愿望，全部包含在这个名称当中。

□TAITO从那以后就没再做游戏吗？

■西角：平成元年（1989年）制作了家用游戏机的软件，在SFC（Super Family Computer）上。当时我已经是课长，所以没有参与实际制作。就是《人生剧场》和《终极努力竞技场》什么的。我后来一直做到PS（Play Station）上的游戏。那时我的身份是制作人，也就是管理层，实际负责制作的是下面的制作组。我越来越想自己做游戏，于是就离开了。

□设立DREAMS是在什么时候？

■西角：97年。自己做出计划，和TAITO进行合作，以企划人和程序设计师的身份制作了《泡泡龙（POPNPOP）》这款游戏。这款游戏是我一个人用两年左右时间完成的。现在我自己精力有限，招收了15名左右的工作人员，其中包括程序设计师。可这样一来，我在事实上变成了管理者，又无法接触到实际制作了。更要命的是，我现在还必须管理财务。不过，由于现在最终权限握在自己手里，我还是能在崭新的心境中进行工作的。

□独立之后，你一直在做属于自己的游戏吗？

■西角：现在正凭着自己的喜好制作儿童喜爱的游戏，也就是《魔铃（Magic Bell）》，算是个科学魔术吧。面前有三个铃，猜其中哪一个里藏着水果的游戏。它的机关也是半透明反射镜。现在我正在设计它的第二代《魔法礼帽（Magic Silk Hat）》。我现在正在申请它的专利。

□魔术机关也好，用镜面形成眼睛的错觉也好，都是当年练就的功夫呢。

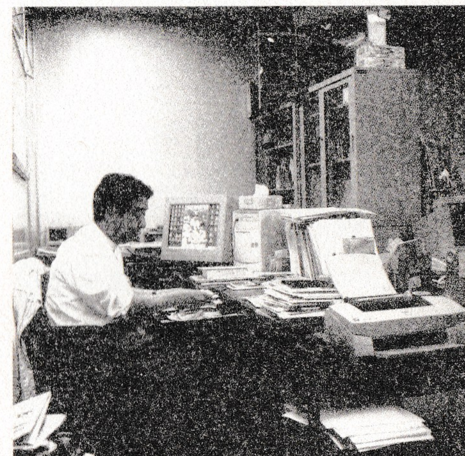
■西角：我非常喜欢这些东西。它们应在商业上不是那么容易的吧。这样的设计如果泄了底就没意思了，但即使已经知道了秘密，我还是要想法作出有趣的游戏来。出展之后，只要能吸引人，只要能让大家玩得高兴就行了。

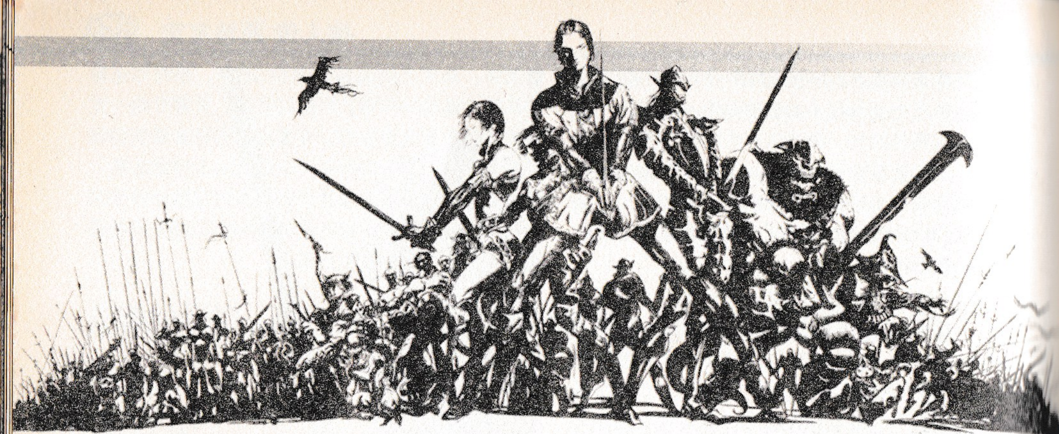
□那么，你对最近的电子游戏抱有什么看法？

■西角：现在游戏迷多了起来，做出的游戏不让这些游戏迷们接受看来是不行的。我本来十分喜欢射击游戏，但对最近的射击游戏却不怎么感冒，因为我根本没法玩，只能在一边干看。（笑）……最近我受邀去发表演讲，谈的都是当年的游戏。我觉得许多新游戏的创意都是来自那个时候。比方说，"打方块"这个点子就根源于某些其它的游戏。

□以"消点"作为游戏方式的《吃豆(Pacman)》(1980年，NAMCO)，实际上是源于SEGA的《HEAD-ON》(1979年)，就像这样的情况吧。

■西角：现在这些原点已经逐渐消逝了，但调查一下过去的游戏历史是非常有趣的。另外，没有被继承下来的创意也一定存在。





FINAL FANTASY

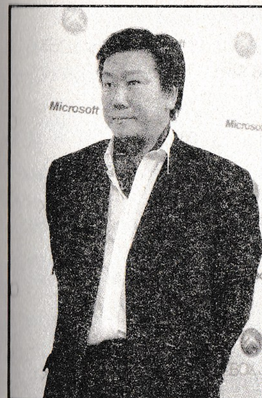
三周年纪念

 从版本提升中看到的《FFXI》进化史

对于《FF》系列的爱好者而言，《FFXI》无疑是一部里程碑式的作品。这部将传统RPG转化为网络游戏，将制作人赋予的“幻境”转化为玩家自身梦想的游戏，使无数资深玩家沉浸其中。随着制作小组不时进行的版本更新，《FFXI》中名为“巴纳迪尔”的世界在不断变化，不断扩展着。从2002年问世至今，这片游戏天空已经经历了几次变迁。如今，时间已经流转到了2006年，最新扩张DISK《阿托鲁根的秘宝（Treasures of Aht Urhgan）》预定于4月20日以PS2、Xbox360和WINDOWS三个版本的形式同时发售，这部广受瞩目的作品即将在次世代中迎来新的发展时期。在这里，我们将这些年中充满了回忆的版本更新内容进行了总结，以“大事年表”的形式刊载在了下面。从《FFXI》诞生至今，这个令无数冒险者着迷的环境究竟发生过怎样的变化，这段历史将在这个年表中一一解明。无论对于富有经验的老手还是对于刚刚加入的新人，这都是一段必须了解的往事。

2002年

日期	内容
5月16日	**·《FINAL FANTASY XI》PS2版发售**
6月11日	·一开始不能使用的“拍卖所(Auction Houses)”解禁
	·追加截屏功能
	·“巴纳迪尔论坛(Vana'diel Tribune)”运营开始
	·取得辅助职业任务的发生条件从等级10上升到等级18
	·各地出现邪兽（Notorious Monster）
	·对黑魔法“捆绑（Bind）”的效果持续性进行调整
6月24日	·骑乘陆行鸟（Chocobo）时变更成不会被敌人袭击
7月2日	·强化与敌人的等级差对攻击命中率和魔法抵抗率的影响
	·技能“挑衅(Provoke)”“无敌(Invincible)”的“敌对心上升”效果下降
	·将骑士和暗黑骑士的MP修正为比赤魔道士低
7月9日	·将战士的格斗技能降低一级
	·“女神的祝福（Benediction）”的敌对心上升率下降
	·追加黑魔法“重力（Gravity）”
	·赤魔道士的短剑、片手剑、片手棍的技能水平及最大MP值提升
	·追加咒歌“魔物们的摇篮曲(Horde Lullaby)”
	·将当时作为狩人专用武器的“枪(Gun)”解禁
	·矢弹的容纳数从12变更为99
	·对7月2日修正中等级差对命中率的影响进行缓和，对伤害修正进行变更
	·拍卖所的出品栏从8个改为7个
8月8日	·怪物弱点属性对魔法攻击抵抗率降低
	·咒歌中追加属性降低系以及“魔法的终章（Magic Finale）”
	·传送系白魔法3种以及黑魔法“转移（Warp）”解禁
	·“治疗(Cure)”等白魔法的敌对心上升率提高
	·在检索结果中，已经加入团队的人单独分出颜色进行表示
	·各地的矿山可以开始采掘
	·一些迷宫中出现宝箱
	·可以在冒险者小屋（Mog Houses）中进行合成
	·在玩家的等级不满50时，陆行鸟的租借费会根据等级差距而下降
8月20日	·追加扩张冒险者金库的任务。
	·等级上限从50提升到55
	·追加“贝西摩斯（Behemoth）”等高等邪兽(High Level Notorious Monster,简称HNM）
	·导入连锁奖分（Chain Bonus）制度
	·盗贼追加开启宝箱的特殊技能
	·修正了面向特定方向时“不意打(Sneak Attack)”无法击中敌人的BUG
	·辅助职业的“不意打”取消DEX修正
	·吟游诗人装备乐器时变更为可以同时咏唱至多两首歌
	·追加狩人专用的远隔攻击系武器技
	·魔法攻击中追加“半抵抗(Half Resist)”概念
	·“睡眠（Sleep）”的效果时间固定化
	·导入“魔法爆发(Magic Burs)”概念
	·追加白魔法“隐形(Invisible)”“消音(Sneak)”和“绝息（Deodorize）”
9月12日	·等级上升、下降时的效果变更为他人也可以看到
	·追加获取种族装备的任务
	·导入收获和采伐的要素
	·冒险者小屋的栽培行动解禁
	·进餐效果大幅变更
10月2日	·追加白魔法“巴兹转移（Teleport-Vahzl）”和黑魔法“逃脱(Escape)”
	·“密斯拉风山的幸串烧”等食品的效果从固定值变更为相对值
	·从元素（Elemental）中可以开始获得各种块（Cluster）
11月7日	**·《FINAL FANTASY XI》WINDOWS版发售**
11月26日	**·等级上限从55提升到60**
	·追加获取基本6职业高级专用装备（Artifact）的任务
	·艾尔迪姆古坟(The Eldieme Necropolis)、库罗拉之巢(Crawlers'Nest)、加尔列基要塞(Garlaige Citadel）、梓巴尔城外郭(Castle Zvahl Baileys)等地的怪物配置大幅变更（等级提升）
	·追加贵重物品“魔封门之札（Portal Charm）”
	·库罗拉之巢的地图取得条件缓和
	·一些迷宫中追加“珍宝箱（Treasure Coffer）”
	·炸弹族的自爆几率变更
	·攻击时的TP蓄积量从“一律5%”变更为根据武器攻击间隔而变化
	·受到伤害时的TP增加量从10%变更为2%



制作人

专访田中弘道

 Xbox360版将超越PC！

■Xbox360版只要玩过一次就不想回头？

——想问的问题实在有很多，也不知道一口气问出来行不行。（笑）主要是关于Xbox360版方面的。

田中弘道（以下简称田中）：啊，请。（笑）

——那么首先，Xbox360版的画面质量大概会提升多少呢？

田中：《FFXI》现在正在运营PS2版和WINDOWS版。它并不是一款特化Xbox360的作品，这是理所当然的事。因此。画面上不会有什么太大的变化。如果进行特化，那我们就必须再次从头做起。从结论上说，Xbox360版的画面质量是与WINDOWS版相近的。

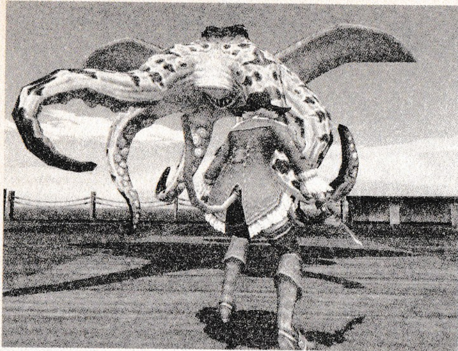
——WINDOWS版的画质是吗？比起PS2版来，这个版本在远景表现上似乎更加清晰呢。

田中：是的。

——也就是说，是与最高等级PC相近的画面吗？

田中：虽然还在实验中，但如果可能的话，这次的画面现实中大概可以实现在比WINDOWS版再长一





倍的距离内不使用“CLIPPING”（将表示域中溢出的部分截掉而不进行表示的处理）。

——唉！那很厉害啊。

田中：最终能做成什么样子现在还不清楚，但解像度应该也相当不错。这是因为使用了1280×720，也就是所谓的HDTV画质来进行表示。实际上，就连细小的文字也可以看得非常清楚……这边启动的就是开发中的Xbox360版。

——啊，真的，的确很强！“让画面变得广阔”就是这种感觉啊。

田中：那么，我们来实际活动一下试试吧。

——找一个看得比较远的地方怎么样？有这样的地方吗？

田中：稍微移动一下吧。这里是阿鲁·塔尤（Al'Taieu）。

——能不能找个比较靠前，我曾经见过的场景呢……（笑）

田中：那么，就到古斯塔贝尔古(Gustaberg)吧……

——啊啊啊，不一样不一样！

田中：由于正在开发途中，因此这是还没有达到最佳调整的状态。

——也就是说，以后还会变得更强。真厉害啊。

田中：玩家们一般都是买入新机之后就把旧机从客厅中清理出去了。为了让玩家们这样做之后也能玩到这部作品，我们决定把它移植到次世代机种上。

——做得真漂亮呢。

田中：只要在高清晰电视上见过一次高解像度的大画面，就一定忍受不了原来的游戏画面了。（笑）

——是啊。大概很多人都会进行更换吧。听说这部作品的β测试从主机发售之后才开始进行，而主机是于2005年底发售的。那么事实上，针对“让玩家们在Xbox360上玩这款游戏”的调整是从那时开始的。

田中：对，是的。不过β测试最后究竟要做到哪种地步，在细节上还有很多未定之处。

- 连锁奖分开始在文字框中进行明示
- 追加技能“女神之印（Divine Seal）”“精灵之印(Elemental Seal)”和“偷袭(Trick Attack)”
- 追加黑魔法“拾尸（Tractor）”
- 霍拉（Holla）、迪姆（Dem）和梅亚（Mea）传送点的出差陆行鸟租借所开始营业
- 在领土争夺战中增加“远征军（Expeditionary Force）”的参加者募集活动
- 大量储存型道具开始可以在拍卖所进行单品出售
- 雷之水晶（Lightning Crystal）开始可以作为“分解（Desynthesis）”用途使用
- 追加扩张冒险者小屋出口的任务

12月19日
- 追加自动团队编成机能
- **追加获取特殊职业高级专用装备的任务**
- 骑士追加技能“保护（Cover）”
- 在朱诺公国（The Grand Duchy of Jeuno）进行义卖（Bazaar）时改为要交纳10%的关税

2003年

2月5日
- 追加赤魔道士专用魔法“再生(Regen)”(白魔道士不久也变更为可以修得)和“回神(Refresh)”
- 赤魔道士的弱化魔法技能上限提高
- **追加了能利用“燃烧圆阵（Burning Circle）”使战斗场景出现的新型邪兽**
- 打开宝箱时的魔法效果延续状况变更，“消音”和“绝息”的效果会消失
- 盗贼打开宝箱失败时的陷阱种类追加
- **导入搜索留言系统**
- **追加新的特殊职业“召唤士（Summoner）”**
- **等级上限从60提升到65**
- 战士“强攻（Aggressor）”技能的远隔攻击命中率上升能力削除，再使用间隔时间延长
- 僧侣追加“气孔弹（Chi Blast）”“蹴击（Kick Attacks）”技能
- 追加白魔法“消去（Erase）”“鲁迪转移(Teleport-Altep)”和“约特转移(Teleport-Yhoat)”
- 赤魔道士追加技能“变换(Convert)”和专用魔法“魔盾（Phalanx）”“消魔（Dispel）”
- 辅助职业的“偷袭”技能削除能力值伤害修正
- 骑士追加技能“护壁（Rampart）”
- 暗黑骑士追加“吸收（Absorb Series）”系专用魔法
- 兽使追加技能“呼唤（Call Beast）”
- 狩人追加技能“无限矢（Unlimited Shot）”
- 范围攻击精灵魔法的威力提升
- “隐形”“消音”和“绝息”变更为效果消失之前不可再次发动
- **进行职业转换时特殊技能的再次使用时间不会再被重置**
- 魔法“再生”和咒歌“战士们的旋律(Army's Paeon)”修正为不会在回复HP时解除睡眠状态
- 各种兽人的BOSS级怪物修正为可以看破“隐

——β测试中所用的服务器与PS2版、WINDOWS版是一样的吗？

田中：不，我们为β测试准备了专用服务器。我们在WINDOWS版发售前也准备了专用服务器。这个服务器与公开服务器基本上是相同的，只不过在Xbox360上使用时是利用“Xbox Live”来接入游戏网络而已。

——啊，是这样。先进入一次“Xbox Live”，再进入游戏网络。

田中：是的。“Xbox Live”到现在为止是一个封闭的网络环境，这次是第一回在这个网络上打出“通风口”，其检证主要由这次的β测试来完成。

新MMORPG是《XI》的续篇？

——在2005年的展会上，你们播放的不是《XI》，而是一段新影像。那个是《XI》的小组的作品吗？

田中：是啊。

——既然是田中先生的作品，那么说它也是一款MMORPG了？

田中：将来在次世代机上，网络游戏、MMORPG的表现方法和影像制作会成为什么样子，大家都想通过在次世代环境中实际制作来体会一下。

——和田社长在展会上曾经说过，《FFXI》的映像只是个样本，但田中先生他们的映像却是以在Xbox360上的实际作品作为前提的。

田中：是的。

——那么，田中先生的小组会不会制作MMORPG呢？会不会作为《FFXI》的续作来开发？

田中：嗯……是《FFXI》的后续，与《FFXI》并存，还是《FFXI》中内包的故事……这些在现阶段都还不得而知。应该以什么形式来做比较好，关于这个问题，我们现阶段正在各种方向上进行思考。

——但是，Xbox360版《FFXI》问世以后，为了购买它的玩家们，不能停止后续服务是理所当然的。这样一来，会不会将新的MMORPG做成和《FFXI》并存的形式？



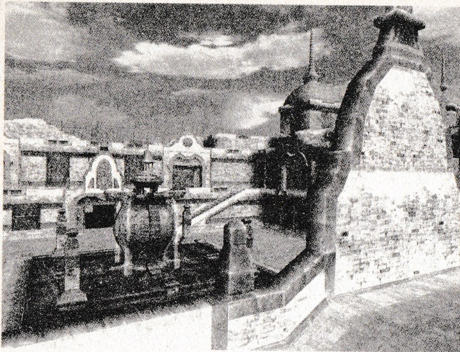
形”等魔法
- 一部分远距离兵器及矢弹装填系道具进行交换时TP也会被重置
- 等级30以上的兽人(Orc)族最大HP上升
- 朱诺的拍卖手续费提高
- 利用“世界通行证（World Pass）”招待新玩家的人数变更为1张证1名
- **取消了朱诺的物产店**
- 从等级61开始的经验值获取规则变更

4月17日
- **《吉拉特的幻影》发售**
- 追加特殊职业“侍(Samurai)”“忍者(Ninja)”和“龙骑士（Dragoon）”
- 吉拉特（Zilart）地区开放

5月27日
- 朱诺下层和诺格（Norg）的天晶堂中开始销售面向中等玩家的双手刀
- “人面草（Mandragora）”系怪物的“叶刃（Leaf Dagger）”攻击范围从复数修正为单体
- 去边境的飞空艇搭乘费用，前往卡扎姆(Kazham)和拉巴奥（Rabao）的过境费用降低
- 在诺格追加通常的商店NPC

7月17日
- **等级上限从65提升到70**
- 图·里亚（Tu'Lia）区域开放
- 追加获取侍、忍者、龙骑士和召唤士高级专用装备的任务
- 边境区域过境变为免费
- 属性耐性上升魔法的效果时间、咏唱时间缩短，并且变更为依存于强化魔法的技能
- “重力”的效果时间从固定时间变更为30–120秒的可变时间
- 追加咒歌“练习曲（Etude）”系
- 咒歌“狩人的序曲(Ranger's Prelude)”的对象从范围变更为单体
- “忍术（Ninjutsu）”贰式的咏唱时间大幅短缩
- 等级61之后的经验值获取方法变回与等级60以下相同
- 在鲁·鲁迪之庭（Ru'lude Gardens）配置通常的商店NPC
- 即使进入冒险者小屋，也不会再自动从团队中脱离
- 兽人印章和宝玉的交换率变更，“月之宝玉(Moon Orb)”从99个变为60个，“星之宝玉(Star Orb)”从50个变为40个

10月21日
- 召唤兽战斗任务变更为地球时间1天只能接受1次
- 在诺格和拉巴奥追加“幸运转筒(Lucky Roll)”
- 追加为初期三个国家的冒险者占卜当天同伴间相性的NPC
- 黑魔法“同眠(Sleepga)”“同眠Ⅱ(SleepgaⅡ)”解禁
- 矢弹装填系装备进行变更时，TP变更为不会被重置
- 既存邪兽的再出现间隔大幅变更
- 通过陆行鸟挖洞获得的一部分道具改为会随着天候、月龄、曜日和时间带等要素而变化



田中，当然，Xbox360版《FFXI》发售之后，在一年之内停止后续服务是不可能的。

——那么，就将现行的《FFXI》和新的《FFXI》集合起来，再创造一款新的游戏，会不会这样做呢？

田中：（微笑）这方面还是个秘密。目前，开发组除了对现行《FFXI》进行版本更新等运营，以及进行扩张DISK的开发这两件工作之外，还在“在次世代机种上推出一款新游戏”这个方向上进行着研究开发。而且，在“将原有版本更新”这件事上，除了原有的PS2版和WINDOWS版之外，如今又不得不考虑到新的Xbox360版，因此变得相当手忙脚乱。（笑）

——我似乎听到了很不得了的事呢。（笑）我今天最想听到的就是开发将向着什么方向发展，根据刚才这番话，我是不是已经可以下定论了？（笑）那么，PS3那边怎么样呢？它的硬盘是外接的，一开始并不和主机相连，可以随时装着。

田中：而且是分别发售的吧？我们也是听过了后来的发表才知道的。过了那么长的时间，SCE才发表主机并没有直接搭载硬盘，这是很令人惊讶的事。对于以网络形式进行成长的游戏来说，硬盘是必需的设备。服务器中有几个G的数据，每次都下载全部数据是不现实的。当然，如果大家都连接了光纤的话，也不是不可能做到，但如果真这样做，那用户的网费又会变成很离谱的数字，每个月的会费可能变成现在的10倍都不止。因此，在相当长的时间内，用户没有硬盘，单靠服务器在网络上运作MMORPG，仍是一件相当困难的事。

新召唤兽？新职业？《FFXI》今后会变成怎样？

——《XI》的世界在今后会变成什么样子呢？我们都对新职业等方面非常在意。

田中：增加一个新职业，意味着怪物也会增加一个新种类。

——啊，是啊。在“侍”的职业实装之前，会先出

- 搜索留言增加4种
- 利用“世界通行证”招待新玩家的人数改回1张证5名

12月16日

- 等级上限从70提升到75
- 远征军的对应区域扩大
- 与限界任务“风的去向（Whence Blows the Wind）”相关的“？？？”配置场所变更
- 追加贵重物品“月门通行证(Moon Gate Pass)”
- 双手斧的武器技能“破盾（Shield Break)”的效果从相对值变更为固定值
- 高等级带的物理攻击命中率提升
- **“不意打”的式样变更为不绕到敌人背后就不会成功**
- “杀手(Killer)”系职业特性和“环(Circle)”系技能的式样变更，改为可以将敌人打怯
- “兽人”族的HP量进行再调整
- HNM、“贝西摩斯”和“王者贝西摩斯(King Behemoth)”的移动速度提升
- **合成技能的上限变为100**
- 迷宫中宝箱的再出现间隔从固定30分钟变更为有一定幅度的随机性
- 栽培用道具“谜之树苗(Tree Seedling)”改为可以从“谜之树的插枝(Tree Cuttings)”上收获
- 在冒险者小屋中追加“收纳家具(Storage Furniture)”
- 拍卖所的一部分种类进行细分(食品等)
- 初期三个国家的陆行鸟变更为只要拥有陆行鸟骑乘执照，在等级15–19时也可以骑乘，不过时间较短

2004年

2月26日

- **追加获取召唤兽“焚里尔（Fenrir）”的任务**
- **里世界“潜在（Dynamis）”都市部分的4个区域开放**
- 追加再次取得高级专用装备的任务
- 对限界突破任务“握住星之光辉(Shattering Stars)”中赤魔道士战的平衡进行调整
- 黑魔法“重力”的式样变更，HNM改为会徐徐增加“重力”的耐性
- 通过垂钓钓上来的怪物经过一定时间后改为会渐渐增强
- 被称作“遗物（Relic）”的装备品群增加
- 通过设置家具产生的应援效果增加

4月22日

- 追加一种结婚礼服（Wedding Dress）
- **导入“模拟战（Ballista）”系统**
- 追加面向复数团队的新任务及新战斗
- 各工会（Guilds）导入指定生产任务
- 导入“守备队（Garrison）”任务
- 追加面向低等级的召唤兽取得任务
- 追加新区域“潜在–波斯丁(Dynamis–Beaucedine)”和“潜在–扎尔卡巴德(Dynamis–Xarcabard)”

现拿着刀的敌人。

田中：我们正带对现有职业进行更细致的版本提升工作，检讨怪物与主角之间的平衡，之后，完全崭新的东西……也说不定会做出来。

——噢！

田中：（笑）另外，在现有的15种职业中，时常会出现“受欢迎职业”与“不受欢迎职业”的变迁，针对这些情况，我们随时都在进行修正。

——对了，召唤兽！《FF》系列中留下来的召唤兽真的非常多。召唤兽还会不会增加呢？

田中：（笑）

——为什么笑啊！（笑）

田中：总之，敬请期待吧。

——在去年的活动（指“《FFXI》Special Night”）上，你们提到过“东方”的概念。你们说那是新角色“恬然（Tenzen）”所处的国家，是武士们居住的地方，而这个地方在地图之外。也就是说，现在游戏中所看到的地图之外还有设定的延伸吗？

田中：实际上在《FFXI》一开始我们就已经说过了，现在作为游戏舞台的地图只是一个广阔世界中的一部分。

——噢？我怎么不知道……（笑）这样啊。那么，游戏中的地图将会逐渐扩大吗？

田中：那样的“扩大”也是一种方法，但实际上，我们也想过用完全不同的方法来实现“扩张”。比如说，阿鲁·塔尤和虚空（Promyvion）已经从地图上消失了。

——确实是呢。说到阿鲁·塔尤，那是《普罗玛西亚的咒缚》关键场所啊。那段剧情结束之后，暂时在那里就没有什么事发生了，是这样吗？

田中：在剧情部分上，只要出现章节或者任务，就一定要有结局，但之后……例如，《吉拉特的幻影》中出现了“里世界”一样的东西，《普罗玛西亚的咒缚》中一定也会有些什么的。

——嗯——？原来如此。（笑）

模拟战大赛热火朝天！

——说到“模拟战大赛”，现在它的应募状况怎么样了？

田中：总人数是相当多的，但每个“世界”中的人数有多有少。平均起来，大概每个“世界”中有大约7个组参加。

——啊，是这样吗？

田中：由于很多组中都有将近10人参加，应募总数已经超过2000人了。

——不过，在热衷于模拟战大赛的玩家中，似乎海外玩家要多一些。日本目前还没有出现玩得特别投

- **多段系武器技能的TP蓄积减少**
- 忍者和僧侣追加职业特性“解脱(Moksha)”
- 龙骑士追加特技“魂之绊(Spirit Link)”
- 谜之装置使用可能
- 一部分合成品可以刻入铭记
- 追加面向职人的合成技能提升装备
- 导入“指导（Mentor）”系统

6月29日

- **可以用到达75级以后得到的经验值交换“能力点数（Merit Point）”**
- 将原本是突发性事件的“模拟战”改为定期举行
- 指定生产任务的完成条件修正为高质量品也可以交纳
- **追加获取调度品“人偶(Mannequin)”的任务**
- 为由宝玉引发的特殊空间战追加名称
- 进入等级制限战斗时的状态变更，入室前发动的能力值修正效果会被解除
- 盗贼改为可以装备一部分“十字弩(Crossbow)”和“螺旋矢（Bolt）”

7月20日

- 兑换“能力点数”用的“限界点数（Limit Point）”获得情报改为在每次战斗后进行明确表示
- 追加3种面向复数团队，使用99个兽神印章的战斗空间

9月14日

- 制定生产任务的交换品中追加各种贵重品
- 退潮狩活动开始举行
- 追加新的地区和区域
- 获取经验值的最大值上升，等级51–60上升到250，等级61–75上升到300
- “能力点数”的使用范围扩大
- 黑魔道士追加双手镰技能
- 忍术“空蝉之术(Utsusemi)”的式样变更，因敌人的攻击和自身忍术技能而消失的分身数量发生变动
- 龙骑士专用的武器技能“大车轮（Wheeling Thrust）”强化
- 召唤士的“契约履行(Blood Pact)”追加赋予技能连携属性与魔法爆发的能力
- **追加魔力道具（Enchanted Item）**
- 可以将超越“印可”的合成等级返还给工会
- 一部分区域中垂钓时钓到“锈盔(Rusty Cap)”的几率变更
- 对一部分武器损伤计算出现偏差的BUG进行修正

9月16日

- **《普罗玛西亚的咒缚(Chains of Promathia)》发售**

10月7日

- 怪物的引诱效果改为对召唤兽、飞龙和兽使的宠物也有效
- 各“虚空（Promyvion）”的“无底之涡”出现时间延长，敌人弱化

12月9日

- 在“虚空–巴兹(Promyvion–Vahzl)”内,玩家可以根据攻略状况快速转移到区域内的至多3

入的热潮。

田中：即使在日本人较多的时间带中，有时也会有外国的玩家出现。

——我听说可以在比赛中增加经验值的设定推出后，参加者的人数大幅增加了。

田中：无论在哪个区域中，常客的数量都有所上升。

——这样一来就非常令人期待模拟战大赛出现“热火朝天”的局面了。

田中：真的很期待。我们准备在ENTERBRAIN的特设网页上登载预选的实况，并且在《XI》官方网站的“巴纳迪尔之风（Vana'diel Wind）”上也对大赛的一部分内容进行播放。

这就是Xbox360版！



这就是在访谈中令记者惊叹不已的Xbox360版画面。在1280×720的HD(high definition)画面超高解像度中表现出来的阿鲁·塔尤，具有简直可以超越WINDOWS版的美感。

远景也看得清清楚楚！

光看图的话，注意力很容易集中在解像度上。但实际上，Xbox360可以表示的多边形数量也有了很大变化。在同一画面中是否能比WINDOWS版表示更多的角色呢？总之，游戏感觉将会有很大的变化。

战斗画面魄力十足

虽然PS2版也可以在选项中调成16:9的画面比例，但和高清晰画面相比，画面密度有着等级上的差别。在Xbox360版中，就连战斗背景也可以表现得如此清楚。或许真的是“体验一次就欲罢不能”呢。



个场所
- 长时间停留在同一个区域时，一部分通过采伐和采掘得到的道具出现几率会变低
- 朱诺下层酒场前出现取消进餐效果的NPC
- 奥兹特罗亚城(Castle Oztroja)珍宝箱中的道具由“灵魂之环(Astral Ring)”变更为“捍卫之环(Safeguard Ring)”
- 布布利姆半岛（Buburimu Peninsula）和库菲姆岛（Qufim）改为全域都可以钓到怪物
- 在模拟战中增加“临时道具(Temporary Item)”
- **大幅追加使用宝玉诱发的特殊空间战**
- 在特殊空间战中全灭时，改为在一定时间后强制退出
- 盗贼追加职业特性“刺客(Assassin)”
- 飞龙的属性吐息变更为可以进行魔法爆发
- “眩晕（Stun）”效果变更，失效后一定时间内，武器追加效果中的“眩晕”不会发动
- **朱诺的拍卖手续费变更为随售出价格而浮动**
- 进餐效果大幅变更，攻击力、防御力设定了提升上限值
- 将文字显示设定项目中的“他PC”与“他NPC”分离

2005年

2月24日
- 新区域“阿鲁·塔尤(Al'Taieu)”开放
- “人偶”变更为可以在任务完成时购买
- **导入与“异形邪兽（Empties Notorious Monster，简称ENM）”作战的任务**
- 各职业的一部分技能追加为“能力点数”的使用对象
- **盾的式样从回避效果变更为损伤降低效果**
- 白魔道士追加职业特性“女神的慈悲(Divine Veil)”
- 白魔法“复苏Ⅲ（Raise Ⅲ）”获取途径增加
- 侍追加职业特性“残心（Zanshin）”
- 高级专用装备变为可以批量寄存
- **垂钓方式大幅变更，追加了与鱼进行格斗等要素**

4月21日
- 新区域“芙·佐伊的王宫（The Grand Palace of Hu'Xzoi）”“鲁·梅特之园（The Garden of Ru'Hmet）”开放
- 追加模拟战专用区域“阿布达鲁斯的箱庭-捷尔斯巴（Diorama Abdhaljs-Fort Ghelsba）”
- **等级51之后升级所需的经验值下降**
- ENM任务除一部分之外，参加人数上限都增加到18人
- 追加咒歌“战士们的旋律V(Army's Paeon V)”
- 追加可以给“人偶”改变姿势的任务

7月19日
- **导入可以由玩家唤来共同作战的NPC“伙伴(Fellow)”以及提升“伙伴”亲密度的“友情任务（Fellowship Quest）”**
- 在玛乌拉（Mhaura）追加就称号与耐性进行占卜的NPC
- “称号（Title）”的式样变更，该变称号时的费用下降

Xbox360版网络中的是同一个“世界”吗？

WINDOWS版《FFXI》的β测试是于2002年6月18日开始使用专用服务器进行的，但从发售日之后，就变成在原有“世界”中进行游戏了。Xbox360版的运作应该也是与此同样的。

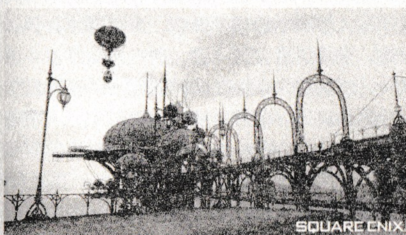


次世代第一个关键之处“标准地图”

访谈中谈到了次世代机种的新技术，其中一个注目点就是“标准地图”。在这里引用田中先生的话来作解释：

“次世代上第一个关键技术就是‘标准地图’，在那段影像中，这项技术的应用也有很多。一些角色，比如说‘塔鲁塔鲁(Tarutaru)’，最开始是用数百万到上千万多边形进行完全建模的。应用时，在被称为‘通常地图’的法线地图中取得阴影情报，然后将角色模型自身的多边形数减少，之后再把‘标准地图’以相同结构贴上去。这样一来，机器内部只计算了几千个多边形，但显示出来的却是使用几百万多边形做出来的形象。在Xbxo360和PS3等次世代机种上，都将使用这种技术。”

2005年的E3展上播放了许多使用这种技术做出来的影像。游戏向次世代移行的工作已经确确实实地开始了。



这部家用主机上的网络名作已经伴随我们走过了将近四个年头。现在，最新的扩张软件即将发售，新的冒险正在等待着广大的爱好者们。网络游戏最大的魅力就是“不断延伸的梦”，而这个名为《FF11》的美丽梦境,还远远没有到达终止的一天。

- “侵攻战（Conquest）”后可以用个人战绩交换的道具中追加“回归环(Return Ring)”和“追迹环(Homing Ring)”
- 可以获得经验值的敌人等级范围扩大，打倒“相称的对手”和“轻松的对手”时获得的经验值也有若干提升
- 对以《普罗玛西亚的咒缚》追加区域为主的怪物配置状况进行调整
- 远隔攻击的损伤与命中率追加距离修正
- 魔法探知怪物的探知距离改为不受天候影响
- 用99个同种忍具和“芸香花(Wijnruit)”和某些NPC进行交换（Trade），就可以将这99个忍具并在一个“忍褡(Toolbag)”中。“忍褡”可以以批量携带的方式携带12个，也就是可以在身上携带数量为过去12倍的忍具
- 工会商店中道具的贩卖价格改为会根据在库数而变更
- 模拟战改为可以中途加入，中途加入的团队只要满足一定条件，也可以获得经验值

10月11日
- 新区域“林巴斯（Limbus）”开放
- “伙伴”的行动模式等式样变更，追加复数使“伙伴”等级突破上限的任务
- 芙·佐伊的王宫的单向通行门随着《普罗玛西亚的咒缚》剧情改为双向通行
- 追加两种取得额外经验值及限界点数的魔力道具“战车的指轮(Chariot Band)”和“女帝的指轮(Empress Band)”
- 在特殊事件等情况中取得的特别装备品和调度品改为可以寄存在NPC处
- 追加新道具“海图（Chart）”
- 修正了角色选择画面中长名字强制改行的BUG
- 在“模拟战”中追加新的临时道具

12月13日
- **追加召唤兽“梦魔（Diaboros）”**
- **追加与“真龙之王巴哈姆特(Bahamut)”作战，以及取得召唤兽“梦魔”等复数个任务**
- 在任务“护卫的报酬-山德里亚篇(Escort for Hire-Sand'Oria)”“护卫的报酬-巴斯图克篇(Escort for Hire-Bastok)”以及“护卫的报酬-乌因达斯篇(Escort for Hire-Windurst)”中，NPC改为出现后5分钟不对话就会消失
- 针对诱导怪物攻击其他玩家的“怪物玩家杀手(Monster Player Killer，简称MPK）”现象作出调整，更改了怪物一部分的行动模式
- 新区域“潜在-巴尔库鲁姆（Dynamis-Valkum)”“潜在-布布利姆（Dynamis-Buburimu)”和“潜在-库菲姆(Dynamis-Qufim）”开放
- 对兽使和龙骑士的一部分职业技能进行调整
- 能力点数的上限提升
- 对与“海图”相关联的道具与怪物进行调整
- “信天翁环(Albatross Ring)”和“企鹅环(Penguin Ring)”变更为名称相同,性能不同的新道具
- 定型文词典中追加复数条新词句
- 对团队编成的选择方式和登录方式进行修改，修正了不可通过留言直接参加团队的BUG
- 针对复数团队战时团队间垂钓难度不同的问题进行调整

伟大的RPG创造之路 日野晃博的LEVEL5

LEVEL5



这篇文章来自《星际游侠》发售前夕，是日野晃博先生亲笔所著。日野晃博先生在文中透露了自己在这部作品发售临近的心情，以及开发中各种不为人知的秘密。从字里行间，我们可以体会到LEVEL-5在游戏制作中毫不妥协的态度，也应该能够找出日野先生说出“LEVEL-5的游戏没有失败”这句话的一部分理由。

第一章 路线变更的内幕

《星际游侠》的发售日已经临近了。制作期间比想象的要长，但现在也终于接近最后完成了。三年前，我们决定制作LEVEL-5的第一款SF大作，于是订立了计划，进行了人物设定，写出了故事主线。然后，又对游戏系统进行了思考，并决定了制作组成员。一般来说，到了这个阶段，要制作一款什么游戏应该已经基本定型了。但这一次，初期计划中决定的很多东西在制作时都发生了变化。我们在途中再次进行了企划，并将所有东西都重新做过了。为什么要这么做呢？关于这中间的幕后故事，我这次想在这里谈谈。

当初的企划是在近未来的舞台上，制作一款带有悲剧性质的SF故事。也就是所谓的“阴暗路线”，在故事的最后，被邪恶侵蚀的主人公化身成了BOSS,被昔日的同伴们打倒。计划组成员们共同构思出了这样一个故事。我们设计了一位外形相当阴暗的主人公，并制作出了参考用的街道背景。通过简单的程序后，我们让主人公走在街道上试了试，感觉相当不错。主人公可以乘坐一辆卡迪拉克风格的车，遇到敌人之后就下车开打。“这是一个相当新颖的感觉啊。”我们那时都这样想。于是，我们一鼓作气设计出了其他的主要人物，世界观设定也有了很大的进展。

就在整体制作已经逐步走上轨道的时候，我们突然产生了一种“咦？怎么有点没劲”的感觉。各个部门的进展都不是很理想，为了探讨其中的原因，我们召开了会议，希望听听大家的意见。“感觉不到这个世界的魅力，不太明白在这个世界中应当表现出什么。”制作组的每一个成员都表示，从这个企划的世界观中感觉不到游戏的魅力。大家这么说过之后，我觉得自己的意见也是相同的。目前的设计并没有达成很好的协调。仔细想想LEVEL-5以前的作品，《黑暗之云》也好，《黑暗编年史》也好，被游戏中温暖的情感刻画所感染而喜欢上这些作品的人不在少数。对于老成员们来说，很多都是希望制作这样的东西而留在这个公司里的。也就是说，这次的初期企化，我们选择了一个和我们自己的基本风格背道而驰的方向。这个样子是做不出好游戏来的。

于是，我在这个处于开发中途的阶段做出了决断，将已经完成的部分全部作废，重头再来。剧情、世界观和角色都进行了重新设定，故事的内容变成了在大宇宙中的冒险传奇，梦想着宇宙的少年杰斯塔，变成了海盗的一员，在广袤的宇宙中纵横驰骋……这就是大家现在眼中看到的《星际游侠》了。计划更新后，进展也变得迅速起来。大家都找到了制作的方向，连小组内部成员都发出惊叹的美丽画面，一幅接着一幅地制作出来。那时我这样想，我们应该做的到底还是这样的东西。现在的主人公杰斯塔不会说像《最终幻想7少年归来》里克劳德那样酷的台词，发型也相当平庸。（笑）但是，这位等身大的主人公是个为了开创自己的未来而一直拼命努力的人。我觉得这个人物形象能够投影在一直向着目标努力的我们自己身上，感觉非常好。

在《星际游侠》故事的开始，杰斯塔将手伸向夜空，带着下定决心的表情说：“我要到宇宙去！”实际上，这个场面还有另一层含义。这句话中蕴含着我自己的决心。“宇宙”这个关键词象征着自己还未到达的未知领域，其中包含着希望作出真正优秀的作品的决心，还有让这部作品最终获得成功的决心……究竟《星际游侠》能否获得最后的成功，我现在正和杰斯塔一起，做着在宇宙中驰骋的梦。

关键词：宇宙

本作中的“宇宙”蕴含着很深的意义。其中一个意义已经在前面的文章中提过了，那么在此将提一提本作世界观中的宇宙。关于这个宇宙的设定，日野先生作出了“这是一个刮着风的宇宙”的描述。在这种印象的基础上，作品本身是以一个追求娱乐性，带有新体验的冒险活剧形式展现在大家面前的。

第二章 和过去交错的基因

《星际游侠》制作上最困难的地方，应该算是和《勇者斗恶龙8天空、海洋、大地和被诅咒的公主》进行并行作业这件事了。日程也多少受到了一些影响。我记得《星际游侠》最早是预定在2005年春发售的，但结果到了发表的时候，却只能把发售日期写成2005年12月（预定）。尽管《DQ8》和《星际游侠》在开始制作时都准备了相当多的制作组成员，但在实际过程中，仍然不得不将重心偏向发售日较早的《DQ8》。由于各种原因，《星际游侠》的制作进程渐渐偏离了预定轨道。但是这件事后来也使《星际游侠》的内容发生了重大的改观。

《DQ8》完成之后，制作组中的一部分人和《星际游侠》进行了合流，结成了新生的《星际》团队。我们从那时开始重整旗鼓，再次开始全力投入《星际游侠》的制作。在这个新体制下诞生出来的内容和演出的水平之高是令人惊叹的。由于我们经历了《DQ8》这个宏大的企划，并超越了那种压力之下的制作速度与质量的关卡，小组成员的整体实力提升了一个档次，甚至还不顾及日程，提出了“想把以前的程序重做一遍”的要求。真令人觉得可靠。结果，《星际游侠》得到了很大的进化。实现程序完全无缝化，高画质影像制作，完成各种精细且美丽的背景……那时，我第一次感觉到：“这是一款可以被称为大作的作品！它和我们以往做过的游戏档次是不同的。”

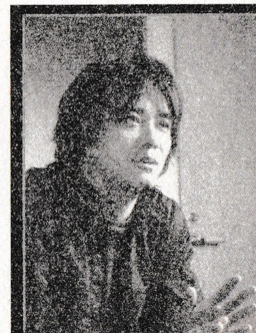
既然到了这种地步，我们就把原来因为日程原因而砍掉的部分全部加了回来，并投入了追加预算，以充实游戏内容作为第一任务，使这款游戏变成一部毫不妥协的大作。但这样一来，日程就延得更长了。回顾一下的话，现在《星际游侠》的制作组曾经经历过《黑暗之云》《黑暗编年史》和《DQ8》这三部作品的制作，还有从中止开发的《真实幻想在线》直接转到《星际游侠》制作组来的人。也就是说，他们继承了LEVEL-5过去所有作品的基因。现在说起来可能也是理所当然的事，《星际游侠》中汇集了所有的技术和感觉，融合了LEVEL-5过去所有作品中的精华。因此，在实际表现上，可能会有些地方和过去作品的印象发生重叠，让人产生“这个有点像《××》啊”的感觉。但是，我觉得这就是《星际游侠》。它是肯定了LEVEL-5的过去，并将其全部包容在内的作品，甚至让人产生“到达这种地步”的感叹。可能有些人会担心融入过多要素可能会使作品变成“杂烩”，但并不是这样的。玩过之后就能感觉到，每一个要素都绝妙地交织在一起，形成了一个漂亮的有机整体。虽然直到最近，在新系统的平衡性上还会遇到一些问题，但最后，所有问题都以相当完美的形式得到了解决。现在对于《星际游侠》作为一款娱乐性软件可以给很多玩家带来欢乐这件事，我有着充足的自信。

游戏的乐趣究竟是什么？问一百个人，一百个人都说“有趣”的软件是不可能存在的。我们只是想尽眼下最大的努力，做出让尽可能多的人享受到乐趣的作品来。崭新的系统，美丽的画面，吸引人的世界观，令人感动的故事与音乐……这些都是成为优秀游戏的条件，这款游戏是否能够全部满足这些条件，现在还不得而知。但是，把这些大道理都放在一边，“每天回到家，没有什么理由就想接着玩下去”，我们只希望《星际游侠》能成为一款这样的游戏。因为对于我来说，这样才算是“有趣的游戏”。

第三章 游戏设计的秘密

写作这一章的时候，正是最终整合之前忙得最要命的时期。说明白一点，几乎马上就要放弃写这

日野晃博
Hino Akihiro

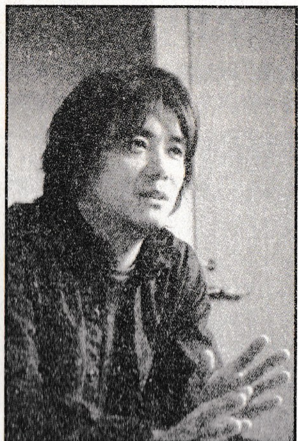


曾作为程序设计师参与过PC和PS的软件开发，之后宣布独立，成立了LEVEL-5公司。代表作是《黑暗》系列，以及《勇者斗恶龙8》等。目前刚刚忙完前段时间成为话题的RPG游戏《星际游侠》的工作。

篇文章了。但是，我还是拼命地写了下来，因为我确实有一些想说的话。

《星际游侠》的制作秘话已经是第三章了。这次我想谈一谈制作《星际游侠》时最苦恼的地方，也就是如何制作出能让指令型RPG和动作性同时得到体现的游戏设计。完成《勇者斗恶龙8天空、海洋、大地和被诅咒的公主》之后，我对于完成型指令RPG的深奥有了切身的体会。而由于制作过《黑暗》系列，我对于ARPG的爽快感也深有体会。在这些感受的基础上，这次我们的目标是制作一款能得到大多数用户们支持的，谁都可以享受到游戏乐趣的RPG。让ARPG的爽快感和指令型RPG的高度战略性实现两立，这是我们要挑战的对象。不用说，这是一个非常艰难的任务。迄今为止发售的ARPG作品当中，确实也有搭载了指令选择要素的。通过指令使出特殊的技巧，通过指令选择变更键位的配置，改变动作套路之类的东西。作为游戏形式的一种，它们有自己的魅力，但是，以小组作战为前提的RPG战斗的精妙不止于此。如果可能，我们希望实现角色之间相互回复，相互配合，在作战中意识到"同伴"的存在。这才是RPG中最经典的"与同伴一同冒险"的面貌不是吗。

《DQ》之类指令型RPG的战略魅力就在于实现同伴间的任务分担与相互合作。如何将其组合在真实时间制的战斗当中，我们为此想破了脑袋。这时，我们发现了一种可以作为出发点的形式，那就是网络游戏。在MMO（多人通过网络共同参加的游戏）类网络游戏中，所有角色都是由不同的人来操纵的。因此，自己只要扮演好自己的角色就行了。例如，战斗中一直待在后方专职回复就行。玩过网络游戏的人大概能够理解，那种感觉是相当好的，有一种确



日野晃博在日本游戏界有着相当独特的见解，能够开发出震惊业界的作品也并不奇怪。目前LEVEL-5已经全力开始进入次世代主机新作开发中，让人倍感期待。

关键词：过去的基因们

LEVEL-5创造了RPG游戏世界的奇迹，在我们研究《星际游侠》的时候，也有必要对其以前开发的著名作品进行回顾。对于这支充满了创意和灵感的开发团队来说，其走过的每一步都值得我们牢记。下面就让我们一起来看看LEVEL-5所开发过的游戏吧！

黑暗之云

SCE / 2000年12月14日发售 / RPG



开天辟地的第一作，为了PS2首发RPG游戏助阵，本作扮演了急先锋的角色，并为后来LEVEL-5的RPG之路奠定了坚实的基础。要想要了解LEVEL-5的玩家必须要收藏的一款游戏。

黑暗编年史

SCE / 2002年11月28日发售 / RPG



堪称PS2平台上最出色的动作RPG游戏，丰富的游戏要素让玩家深深的沉迷在游戏当中难以自拔。这款游戏充分展现了LEVEL-5的游戏设计天赋，从本作开始，这只日后注定要成功的团队真正成熟起来。

勇者斗恶龙8 天空、海洋、大地和被诅咒的公主

SQUARE・ENIX/2004年11月27日发售/RPG



对于这款游戏还用多说吗，无论什么时候推出，DQ都将是同平台软件中销量最大的一款，LEVEL-5在收到SE的开发邀请之后，得到充实的资金招兵买马拓展公司实力，而DQ8的成功也是LEVEL-5名声大起。

实成为队中有用的一员的成就感。从另一种意义上说，这是一种相当真实的"角色扮演"。作为队长的人还要随时发出信息，对己方的同伴角色做出指示。当然，说是指示，其实是一种类似建议的东西，虽然自己的想法很完整，但同伴是不是会严格按照指示去行动则不得而知。虽然是同伴，但毕竟不是自己，不可能处处言听计从。但是，正是这种地方才有醍醐之感。与真正的同伴一起行动时就是这样的。想起这样的情境，我们终于找到了《星际游侠》的方向。那就是对同伴提出建议，得到同伴认可后才会发动技巧的"提议系统"，对同伴提出大方向指示的"全体号令"，以及在行进中同伴会主动和自己搭话的"实时对话"。这些系统的灵感都源于网络游戏。也就是，游戏中的同伴们就如同有人在操纵一样，令人体会到网络游戏一般的真实感。可能有些人已经注意到了，

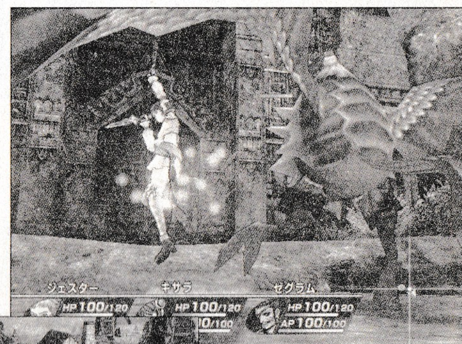


我们顺势在所有NPC的头上都加上了名字，刻意将感觉弄得更加像网络游戏。也不知道这种崭新的尝试能不能给诸位用户带来同样崭新的感觉呢？

我写这篇稿子的时候，《星际游侠》的开发ROM就在旁边运作着。被扔在一旁的屏幕上，同伴们正在对主人公进行"快点向前走吧""差不多该出发了""现在没有优哉游哉的时间"的总动员。说实话，听多了可能是有点烦，但也正因为这样，才能体现出人情味来。将网络游戏的乐趣用单机版的环境表达出来，这就是《星际游侠》游戏设计的个性。因此，《星际游侠》尽管是一个人玩的游戏，却能够体会到自己并非孤身一人的安全感。这就是隐藏在《星际游侠》之中的，最初的惊人之处。而且，这款游戏中还藏着许多别的使人感到吃惊的地方。各位玩家请用自己的眼睛、耳朵和手指来发现它们吧。我们确实把它做成了一款很有趣的作品。(未完待续)

关键词：网络游戏的真实感

本作以网络游戏为突破口进行了系统的设计与制作，我们在这里对其中采用的三个系统进行大致介绍。"提议"是对同伴们采取什么行动进行选择，让同伴对所选择的建议进行判断并作出行动的系统。全体号令是在战斗中，对通过独自的AI作战的同伴们下达"全力战斗"或"不要出手"等方向性的指示。而在行进途中或原地不动时同伴主动向主角搭话的"实时对话"，很多时候会成为冒险的关键线索。



↑通过提议系统进行指示后，NPC同伴会对指示作出判断并实施行动。

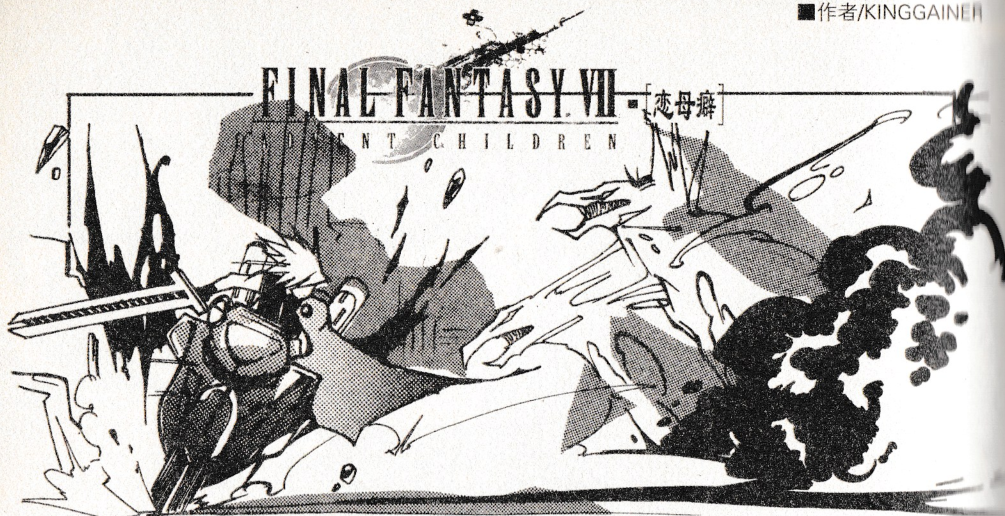


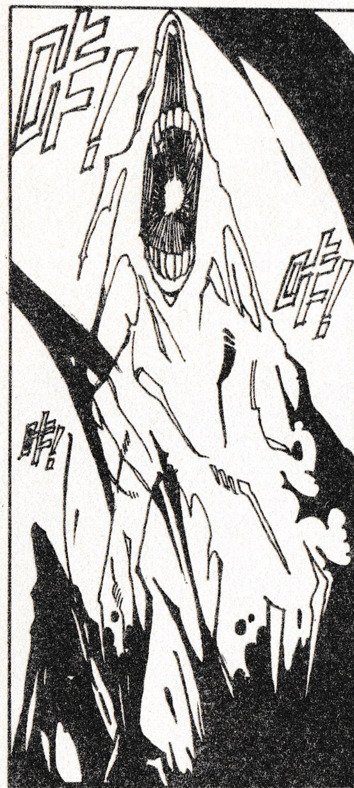
←在游戏流程中，同伴们会即时向主角提出话题，如同真正的网络游戏一般。

编后：这篇连载将会逐渐为我们展示关于《星际游侠》这款游戏的开发经过，而对于LEVEL-5的故事还远不止如此，在今后的杂志中我们也会更加关注这一游戏新生力量的发展步伐。

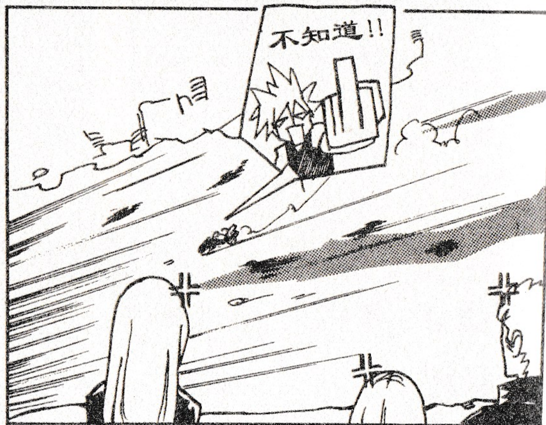
■作者/KINGGAINER

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN [恋母癖]





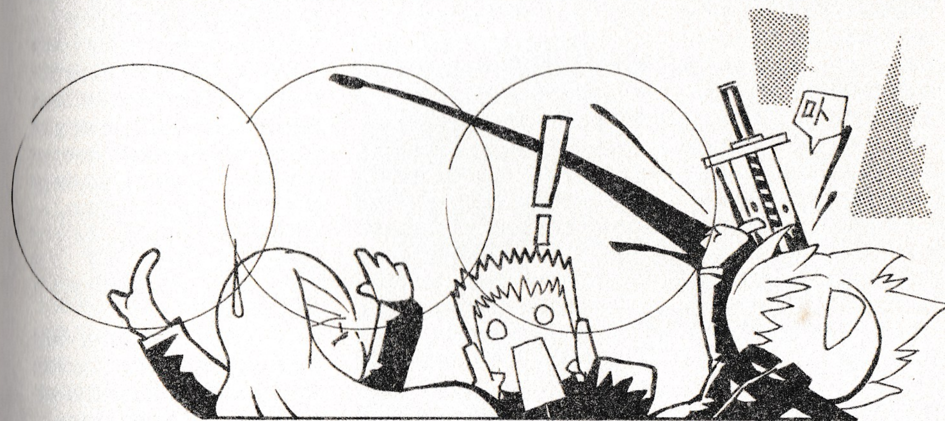












.END

边玩边想

小沛专栏

在游戏中感悟人生

贾宝玉周岁时，他父亲贾政要试他将来的志向，便将世上所有之物摆了无数，与他抓取。谁知他笔砚、元宝皆不稀罕，伸手只把些脂粉钗环抓来。政老爹便大怒了，说：“将来酒色之徒耳！”更因此而大不喜悦。但到宝玉长到七八岁时，虽然淘气异常，但其聪明机敏却百个不及他一人。

我小时候喜欢玩游戏，老爸老妈买了《十万个为什么》、《少儿大百科全书》，希望我能知道读书上进。可我除了游戏外其他东西根本看不上眼。老爸老妈也逐渐放弃了，每当看到我几个小时待在电视前玩游戏时，都说：“就知道玩，将来你拿它当饭吃吧！”不觉间，大学毕业也有两年了，其间求学的16年虽然不算出类拔萃，但也比一般人聪慧不少，学习时更多用的是头脑，而不是死记的苦功。



●小沛档案
●角色：电软编辑
●负责栏目：《游戏新闻眼》、《米花通信》、《大墙画廊》、《超级女生》……

本文的开篇让大家见笑了，我哪里可以和宝玉比呢，只不过借他的灵性来说明一些问题罢了。

小沛从小学一年级时就开始接触游戏，那时候全家人都喜欢玩，所以我自然也没有受到任何的阻挠。待到五、六年级时，功课慢慢重了，家人和老师也就开始干涉我玩游戏的时间。相信很多人也都和我有着极其相似的经历,但只不过结果各有不同。我当时也还算明智，学习和游戏并没有太多冲突，一直到高三毕业考上大学，这期间可以说是游戏学习两不误。这并非值得夸耀，其实每个人都能做到。

现在，在《电软》工作也正应了当年老爸老妈的话，拿游戏当饭吃了。不过人大了，心态和以前不一样了，感悟的东西也就多了。

前面说了我小时候上学的粗略过程，那也是我想要告诫所有学生的话。现在中国的大环境不太允许学生有过多的个人爱好，因为学业终归是第一位的，在如此竞争激烈的社会，学历是非常重要的资本，也是好工作的敲门砖。这个道理相信大家也都听得耳朵起茧子了，那么下面就说点不同的，或许也可以把这些拿给家长和老师们看看，说不定他们的思想就会有改变了。

首先说从对待游戏的态度来看一个人的性格。我小时候游戏的种类少，而且玩游戏特别怕麻烦，特别是在一些困难的关卡，我根本就不会费劲儿去攻关。于是老妈就说：“一点儿小事都怕麻烦，将来遇到困难怎么办？”很不幸，我还真被说中了。上中学之前，我都是比较懦弱的，生怕自己说话做事。直到小学快毕业时喜欢上了《街霸》后才有了改观。

当时中国的街机厅里非常风靡《街霸》这款游戏，大家都对对战很着迷。如果不玩，根本就和别人没有共同语言，所以我也就逐渐养成了希望不断提高自己并且要超过别人的习惯，这种心态的变化对后来我的成长真是有非常大的帮助。人类社会一直在履行“物竞天择，适者生存”的法则，一个人获得成功也就意味着他比别人强，而懂得不断提高自己又是保证自己长期成功的必备条件，怕困难、怕麻烦都是提高自己的大敌。我们不可能总战胜别人，但坚持让自己经受锻炼就必然能够受益匪浅。别看游戏只是娱乐，如果你在游戏中不畏挑战，那么对于性格也是种锻炼。

其次就说说游戏对于未来志向的培养。现在的游戏种类已经极大丰富了，每个人都有自己喜欢的游戏类型。这些选择都反映了一个人的爱好取向，同时也说明该游戏的过程非常适合你。对于未来的工作，在这些小的方面其实就有所体现。打个比方，假如你喜欢大部头的游戏，喜欢那些动不动就几十个小时才能通关的角色扮演，而且过程需要耐心联级，那么将来你一定很适合较为有发展的工作，并且是那种需要长时间努力后能见到较大成果的行业。一辈子安安稳稳一定不是这类玩家喜欢的，他们都希望自己能在未来不断的成长，属于志向比较远大的。喜欢格斗、竞技类的玩家，一般都喜欢较为有挑战的职业，希望生活中能时时充满挑战。喜欢益智类的玩家则适合创造类的工作，因为他们喜欢思考，能够在工作中展现自己的想法。例子实在是太多，这里就不一一列举了。玩家们其实可以想一下自己喜欢的游戏和未来适合的职业，说不定真的就会有不小的帮助。

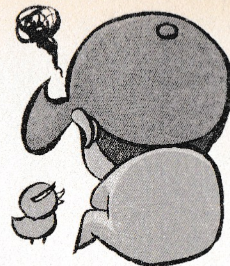
最后我们就来说说游戏和生活的关系。我说的以上几点并不是为游戏正名，只是不希望人们把游戏作为干扰学习和工作的绊脚石。合理安排自己的生活是最为关键的，以上所谓用游戏锻炼自己的性格还有确立自己的志向，也都是基于正确对待游戏的基础上才行得通的。试想，一个人的生活组成何其复杂多样，爱好仅仅占据了一小部分。每个人都有许多并非爱好但又必须去做的事，而这些往往是占据生命绝大部分的。面对自己喜爱却又不必要，必要又不喜爱的事情，你就要学会用自己的爱好去调节枯燥的生活。记住,是调节,而不是取代。适当的游戏能够让你在忙碌之余得到放松,从而有心情去继续你必须面对的事情,不仅游戏，其他爱好也是如此。人应该懂得区分爱好和主业，要时时刻刻明白自己应该做什么。如果一旦爱好成为了主业，那么对待爱好的态度也就不同了。

行文于此，小沛不免自问。到底游戏对于我究竟是什么？——以前是爱好，现在是事业。从前为了游戏茶饭不思，如今为了衣食住行而游戏。

“中毒”者说

荐菜专栏

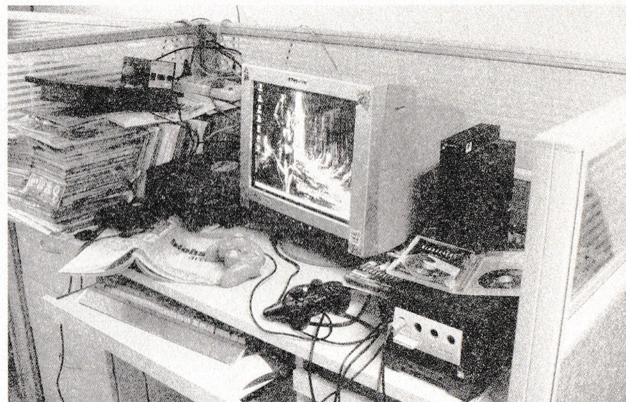
重度玩家修炼之道



作为游戏杂志编辑，经常可以接触到玩家的投稿。很多玩家希望能够在杂志上介绍自己对某个游戏的研究成果以及个人成绩，与同好们进行交流；杂志上也开辟了专门的栏目对玩家的成绩进行排行比较。大家对于游戏的热情是非常值得肯定的，但是在对游戏的研究方面，也有不少玩家存在着误区。在这里我希望与大家对这些误区浅谈一番。

第一个误区是急于求成。曾经有一位读者打电话到编辑部，询问某个新游戏是否已经上市。当得到肯定的答复之后，便表示自己马上会购入这个游戏，预计两三天之后就能通关，到时候以自己的成绩来投稿，不知道可行不可行。这个问题让我很有些哭笑不得。当然，根据这位读者的介绍，他对这个游戏系列的前面各代都有比较深的研究,对自己的实力也很有信心，所以第一次游戏就能创造出不错的成绩也不是不可能的事情。在这里我并非要质疑他的游戏水平，但是成绩毕竟需要时间的沉淀，而非一朝一夕的事情。一个真正的好游戏应该是历久弥香、值得反复研究、不断挖掘的；同样，真正的游戏达人也应该有精益求精的态度，乐于挑战自我，不断地努力创造更好的成绩。用一句很俗套的话来讲：你最大的敌人是你自己。我们开辟游戏成绩排行榜栏目的目的，固然是鼓励玩家互相竞争，但是也并非一味的要求大家与别人争一日之短长。相反，如果能够通过不断的修炼，突破自己的界限、不断刷新自己创造的纪录，那才会得到的最大的满足。刚刚接触一个游戏两三天就“盖棺定论”，不能说是正确的态度。

第二个误区是思想僵化。判断游戏成绩通常有几条固定标准：例如最短时间通关、获取最高分、不损伤体力等等。这些标准并非不可取,但如果无论哪个游戏都用这些标准硬套的话，就难免显得枯燥了。从投稿中可以看出，有很多玩家正是在这方面做得不够，导致“千人一面”，让我们很是“审美疲劳”。而思想僵化的另外一种表现形式则是一味模仿前人的打法，例如按照日本达人的录像来玩游戏,一招一式无不雷同，连各个细节也做得一般无二。殊不知就算你能跟前人玩得一模一样，甚至在某些地方能够做得更加纯熟，那也只不过是一个“复刻机器”而已，充其量只能说你沿着前人的脚印亦步亦趋，那又有什么意义呢？玩游戏应该是一件充满想象力的事情，大家应该开动自己的想象力，多想出一些“新花样”来。我曾经提到《真·三国无双2猛将传》的一种玩法，便是使用吕布这个角色在“貂蝉千里行”关卡中无视一路上的敌军，直冲关底，等到前面所有的敌人全部汇聚起来之后一并击破。这种打法无论在难度、技巧或者观赏性上都有很高的研究价值，而且并不是泛泛地追求什么“最速”、“无伤”,而是独辟蹊径，自成一派。因此，这一直是我津津乐道的游戏挑战方式之一。希望大家能够通过自己的想象，开发出更多这样的玩法来。



第三个误区是功利主义。游戏玩得好，可以在玩家圈中得到尊敬，同时向杂志投稿也可以获得稿费、奖金等报酬。我们鼓励大家踊跃竞争,但是同时也希望大家在玩游戏时不要带上太多的功利色彩。我们所倡导的是快乐的游戏、以及对游戏的真挚热爱。只有真正爱一个游戏，才能创造出真正的好成绩来，而不应该以功利目的来作为玩游戏的动力——大家以为如何呢？

当然了，最后还是要补上一句：游戏是一种娱乐，不管怎么玩，只要能够从中得到乐趣就是正确的。上面我们所讨论的是对游戏进行钻研的态度,而如果你认为玩游戏就是轻松休闲,而不必太在意胜负高下,当然也没错。希望所有的玩家都能从游戏中享受到最美好的时光！

不可或缺的Girl Game批评



提到“Girl Game（ギャルゲー）”这个名词，现在的游戏玩家里敢冠冕堂皇说“不知道”的人已经不多了。恋爱也好，冒险也罢，总之，以“女孩子”为核心内容的游戏，统统都应该归入“Girl Game”的范畴。

近两年来，随着日本“ACG文化（Anime & Comic & Game，即动漫游文化）”的扩张，以电子娱乐产品与流行出版物为主要载体的新娱乐形式逐渐走进了都市年轻人们的生活之中。伴随着娱乐形式的改变，一些专属于这个领域的意识形态与思考方式也逐渐出现在我们自己的身上。“同人”“罗莉”“萌”这类词汇，不知道的人好比丈二和尚，而知道的人早已心照不宣。不知从何时起，“Girl Game”已经变成了熟识ACG的年轻人中常用的一种说法。

应该说，Girl Game在游戏领域中是一种很独特的存在。拿日本本土来说，尽管Girl Game也具有不同的种类，但游戏店的货架上，却从来都是将这类游戏划在一个专门的区域中，和“动作游戏”“角色扮演游戏”等基本游戏类别严格区分开来。日本业界的评论志上，也多是辟出专栏来研究与评析这部分游戏的动态。

而在国内，关于这个话题的评论极其罕见。玩家们对于Girl Game究竟应当如何看待，这在大众的认识上还是一个空白。因此，我们开设了这个专栏，以专业眼光对Girl Game形式本身以及其中的著名作品进行评论，希望让大家对这个领域拥有真实而全面的认识。

游戏批评少不了Girl Game批评，因为，这是目前仍在游戏玩家中担当主力的男性用户群们绝对无法忽视的一个角落。

第一章 正论Girl Game

应该说，国内的玩家对Girl Game并不陌生。早在《心跳回忆》的年代，“在游戏中谈恋爱”的游戏形式就已经非常有名。到了比较新的游戏世代，游戏画面得到了提升，角色刻画能力得到了加强，以“Girl”为主题的作品更加丰富起来。从冒险到动作，各种以表现漂亮女孩子作为主要打点的游戏层出不穷。《樱大战》也好，《死或生》也好，把它们作为“大作”而进行详细介绍的刊物不在少数。但是，从“Girl Game”角度来评价这些游戏的情况却十分罕见。

国内玩家很少提及Girl Game，原因主要来自意识形态方面的担忧。“在游戏中探讨异性与感情”这件事，似乎总脱离不了“逃避现实”和“情感扭曲”的阴影，更何况一公开提起“Girl Game”，很容易就会跑到“18禁”之类的论断上去，为了避免被投以异样的目光，只好对这个话题讳莫如深了。

说明这个问题，需要从两个层面上进行分析。首先，从事实上讲，Girl Game并不等同于色情游戏。日本有一个著名的特定非营利活动法人机构，叫做“电子娱乐年龄审查组织（Computer Entertainment Rating Organization，简称CERO）”，干事都是普通的群众，所有正式销售的游戏作品在上市之前必须经过这个机构的审查，根据社会伦理认识划定作品的对象年龄层次，并明确标注在商品包装上。平常人们所谓的“18禁”，就是内容里含有色情、暴力或血腥内容而被CERO评价为成人游戏的作品。当前全球游戏业界普遍认为，家用游戏主机的用户群中有很大一部分是儿童，包含“18禁”成分的游戏不应出现在家用游戏机中。因此，目前在日本，属于“18禁”范畴的游戏多以儿童不易接触到的PC游戏形式发售，而家用游戏主机上的Girl Game则基本没有越轨之处。应该说，游戏机上的Girl Game并不鼓吹色情，其主要功能更多体现在虚拟交流与情感体验上。



其次就是“Girl Game会不会对心理造成不良影响”这个问题。应该说，对这个问题的看法向来有很大争议。这种游戏常常会营造出一种幻想的交流空间，可能是模拟实境，也可能有架空的故事主线。玩家们在这个幻想空间中邂逅各种女孩子，也就是游戏里的女主角们。这些女孩的形象多是男生们心目中的某种理想形，和这些可爱的女孩们进行交流，并推动情节发展，这就是Girl Game主要的游戏目的。由于游戏中的情节矛盾非常典型和集中，角色们的言行也比较理想化，很容易使玩的人产生代入感，获得情感上的自我满足。现代都市社会中生活压力的巨大和人际交往的困难造成了感情生活的空虚，而电子游戏恰好具有使人获得精神满足感的功能，正是这种前提形成了Girl Game的商材，促进了这类游戏的诞生。而且，随着对电子游戏认识的发展，很多女性也加入到玩家的行列中来，一些让女生们在游戏中追求理想男生的“少女游戏（乙女ゲーム）”也随之出现在了游戏软件的阵营中，这些游戏其实就是Girl Game的女性用户版。

实际上，Girl Game并不像想象中的那么“邪恶”，它和言情小说，青春剧的性质相似，是年轻人用来寻找精神寄托的一种手段。只不过，由于使用了游戏这个界面，它的互动性与真实感远远超过了“旁观”性质的文学与影视，更容易使人沉浸其中。人们在生活中总是不经意地寻找着心目中理想的异性形象，“偶像”与“追星”之类热潮就是这种心态的体现。喜欢Girl Game的年轻男生们也是这样，只是，他们把心目中的“偶像”换成了游戏中的虚拟人物。日本媒体做过统计，Girl Game的主要用户是上班族中的年轻男性，对于他们来说，选择这样的虚拟偶像耗费的时间成本和金钱成本比“追星”要低很多。下班回家玩上一会儿游戏，让自己从纷繁复杂的人际关系中跳出来，从而获得心情上的放松，这种效果是Girl Game能在游戏业界中长盛不衰的主要原因。海外的业界评论将许多风格清新的Girl Game归入“治愈系”游戏之中，就是出于这种理由。

当然，一个必须正视的现实是，Girl Game的本质属于虚拟交流。与“网游”“网恋”等当前存在

的其它虚拟交流形式一样，如果玩的人不能分清现实与虚拟的界线，就会出现沉迷其中而不能自拔的“中毒”症状。而且，和网络不同的是，Girl Game中的交流对象并不是具有完整世界观的真人，而是被游戏制作者们赋予了言行设定的架空角色。游戏中的交流只是一种情境体验，不能代替现实生活中的人际交往，如果不能看清这一点，确实有可能使人的思想认识发生扭曲。国内很多动漫杂志上都用过一个词，叫做“美少女游戏狂（**ギャルゲーマニア**）”，这指的就是沉浸Girl Game之中，思想与现实发生脱节，变得难以融入现实社会的游戏中毒者。这样的玩法无疑是错误的。“游戏只是娱乐”一理皆然，放诸Girl Game之上亦不例外。游戏所提供的虚拟交流环境是闲暇之余用来排遣寂寞的一种工具，但如果被它占据了生活的全部，那只能说明心灵的空虚与思想的不成熟。

实际上，就游戏性质而言，Girl Game的年龄取向比较高，不属于低年龄层感兴趣的游戏范畴，而且这类游戏以文字游戏为主，外语阅读能力不到一定水平的中国玩家无法玩这类游戏。再加上游戏制作本身的表现规制，“Girl Game会对儿童心理产生



不良影响”确实是一种多余的担心。而对于已经拥有足够的知识水平，又喜欢文字游戏的资深玩家来说，只要调整好自己的心态，使游戏产生的代入感停留在“电子娱乐作品”的程度，也就不会对自己的身心产生什么危害。

在沉重繁忙的工作之余，让美丽可爱的游戏角色成为点缀心灵的一段插曲，让轻松舒缓的游戏情调成为放松身心的一种调节，这才是正确对待Girl Game的看法。

（未完待续）

经典Girl Game批评

【To Heart2】
机种：PS2
游戏类型：AVG
发售商：AQUAPLUS
发售日：2004.12.28
价格：7140日元
年龄审查：15岁以上



继承前作的成功尝试 闪光点与问题点并存

这部作品虽然是当年一代的续篇，但制作组完全更换，内容也是在一代的故事基础上进行再构筑的崭新情节。这部作品究竟是以什么形式继承拥有超高人气的前作的?

●毫不做作的Girl Game

这是一款没有任何古怪情节，只是单纯和自己喜欢的女孩培养感情的游戏。《To Heart2》（以下简称《TH2》）在刚刚发售之时，曾经日本业界评价为“很久未曾出现的单纯Girl Game”。虽然游戏中也有“人造人”和“魔法使”这种超越现实的设定，但舞台基本上只是一所普通的学校。“没有什么过于理想的情节，但身边却存在各种不经意的机会”是故事情节的主要风格。在相对平常的日常生活中，出现各种刻画细腻，生动多彩的小事件，这样的游戏结构与前作《To Heart》（以下简称《TH》）相似，都是堪称“基本型”的经典Girl Game大作。

当今家用游戏主机的Girl Game作品为了吸引玩家，打的多数是“设定”和“情节”牌，搞出一些很古怪的故事背景和人物身世，使本来用户群体就比较特殊的Girl Game市场变得更加狭窄，几乎和街机厅里那些格斗游戏或射击游戏那样，变成“只有发烧友才会去玩”的游戏了。游戏生产商们迟迟不能作出拥有高人气，得到用户广泛支持的Girl Game大作，和这种“自甘堕落”的市场取向不能说没有关系。所以，《TH2》上市之后，一举创下了10万以上的销售量，这是自《心跳回忆》和《樱大战》系列以来很久没有出现过的成绩了。这部作品也因此受到了日本游戏业界的一致肯定。

Girl Game的市场运作常常是和动画、电视宣传以及周边商品同时进行的。很多时候，尽管“游戏与动画同期，宣传和推出合拍”之类的运作计算周到，但最后却因为游戏本身的质素低下而使吸引力下降，这样的状况常常出现，而因此对Girl Game感到不满的玩家也不在少数。没有能作为基础的游戏大作，产生市场购买力是件很难的事。

在玩家们审查目光越来越严格的Girl Game市场上，《TH2》能创下这样的成绩，和制作者坚持“Girl Game最基本的乐趣”这一点有很大的关系。理想的游戏制作思路应该是“让初次接触的玩家和老玩家都能感到满足”，在这一点上，这部作品可以说达到了很高的水准。也难怪当时的日本媒体会发出“不愧是Girl Game老铺AQUAPLUS”的感叹了。

●为全新制作的“日常生活”鼓掌

《TH2》是一款在很多要素上继承了前作的作品。但是，就如同上面所说的，前作《TH》并不是一款凭借“出奇”的设定和情节来吸引人的游戏。在这样的风格基础上，将Girl Game最关键的人物角色全数换掉，甚至连画风都进行了改变，毫无疑问将面临让玩家感到“这不是《TH》”的危险。但是，从另一方面来说，如果和前作的设定联系太过紧密，肯定又会给人留下“制作诚意不够”的印象。《TH》的世界究竟需要什么，怎么设计人物形象才能避免不协调感，这对于制作者来说是个很难解决的问题。

将这个艰难课题成功解决的答案，就在《TH2》中角色“柚原好”的剧情里。

随着年级上升，双方的心态都在向大人的方向成长，“他”在这个过程中逐渐感受到“她”的魅力，双方的关系逐渐从青梅竹马的玩伴向恋人的方向进化……这种经典的青春剧式情节就是柚原好的故事主线，而这条主线和前作中的角色神岸明有几许相似之处。

明和Multi都是支撑着前作《TH》人气的关键角色。“有点不可思议的故事”的代表是Multi，而“平凡的日常生活”的代表就是明。同样像上面所说的一样，说“如何营造这种故事气氛”是《TH2》最关键的地方也不为过。虽然没有发生什么特别的事,，但只要能像这样和女孩子平常地相处，就会感到生活非常快乐……这样的生活风景就是营造气氛的代表场面。当然，好和明的性格是不一样的。这种差别通过游戏中“每天”生活中一点一滴的描写逐步表现，玩穿整个游戏之后，这种逐步积累的体验感觉可以令人实实在在地感觉到：这部游戏确实是《TH》的续作。

●在巧妙的剧情之前，首先应当更像一款游戏

不过，如果从“熟悉的情节”角度来进行审视，《TH2》作为一部大作的续篇，多少还是留下了一点“美中不足”的遗憾。大体上讲，连接Girl Game剧情的主要线索一般是“男主角与女主角之间共同的秘密”，而且，即使这个“秘密”玩家一开始不知道也没有关系。但是，当角色之间的关系是“拥有共同过去的青梅竹马”的时候，这些通过游戏制作者之手设计出来的“游戏中的主人公所知晓的秘密”经常成为故事发展的关键。这部分情节能和玩家产生多大的共鸣，直接关系到整个剧本设计的成败。《TH2》中柚原好的剧情设计在这方面不能算成功。难得创作了非常秀逸的日常生活场面，却把这个最关键的“秘密”部分在临近故事结尾时非常唐突地公布出来，这种表现方式实在难以令人产生代入感。另外，在另一位童年玩伴向坂环的剧情中揭示了男主角成为“害怕和女孩子交流”性格的原因，但这段剧情的展开也比较突兀，让人玩到最后不禁有一点“就这么点儿破事”的失望。

从整体故事架构上说，“害怕和女孩子交流”这个设定是很有趣的，而小牧爱佳和姬百合姐妹等与这一设定密切相连的剧情也表现得十分生动。可是，由于不同角色的故事主线是由不同的剧本作者完成的，不同主线中男主人公的性格特征旬在一些相互矛盾的地方，整合得并不完美。很多玩家在本作中都感到“中盘的可爱情节非常多，但结尾却普遍比较平淡”，这与主角性格刻画不严谨的漏洞逃脱不了干系。

最后一点，作为“游戏”来讲，《TH2》的难度有些低过头了。只要整天追着喜欢的女孩子，出现的选项随便选选，就可以打穿几乎所有的故事。这种论断并不是对什么“游戏性”的吹毛求疵，Girl Game的主要内容就是欣赏剧情，这是个没有争议的事实。只不过，如果只是把画面和文字摆出来让人看，那就和其它媒体形式没有什么差别了。既然是游戏，就还是应该讲究互动，攻略剧情中难解的关卡，欣赏到作为奖励的剧情和画面，体会到的乐趣一定会更多。前作中明的高人气很大程度上源于这个角色剧情攻略的难度高，而本作中“委员长”爱佳能成为人气首位候补，与“比较难追”这一点也不能说毫无关系。

从整体上讲，《TH2》是一款质素非常高的Girl Game。但是，由于存在着各种细节上的不足，这部作品想成为次世代的Girl Game之柱，还欠缺了一点最终的真髓。



忍道巍然又一年

稳坐动漫游三界的《火影忍者》

●属于NARUTO的2005

要说现在最火的动画，很多人都会不由自主地冒出四个字，《火影忍者》。连续创下漫画榜销售榜首的这部知名漫画如今已经变成了名符其实的“动漫游三栖”，2005年，第一部剧场版动画上映，“原祖”漫画也已经开始了剧情跌宕起伏的第二部连载。在游戏方面，2005更是《火影忍者》的“高产年”，光是PS2上就有两部由它改编成的游戏：《漩涡忍传》和《终极英雄3》，再加上NDS上的《千鸟VS螺旋丸》，除了《柯南》这些文字冒险类高产作品，以及《超级机器人大战》那种包含了很多作品的“合体”型游戏，说它是去年改编游戏最多的动画也不为过。至于《高达》，那是一个集合的总称，除了新锐的《SEED》系列，推出游戏数量能和《火影》比肩的恐怕也不多。

至于游戏的素质，上面所说的几部作品对于由漫画改编的游戏来说，基本还算是可圈可点，但如果以纯专业游戏的眼光来看，这些游戏的受众范围还是显得小了一点。新《火影》游戏的画面表现力普通不俗，曾经有网友声称“看到《漩涡忍传》的全3D效果后，惊得下巴差点掉到了地上”。这虽然是忠实爱好者的一种夸张形容，但游戏的画面质素达到了较高的水准确是毋庸置疑的。然而，从动作性角度来说，这些作品还不能称是上乘的佳作。ACT的《漩涡忍传》还算是差强人意，而《终极英雄3》作为一款对战作品来说就明显有些不足了。基本上，这是一部“按着攻击键就可以通关”的游戏，尽管系统有创新之处，但平衡性方面的确有些问题。而NDS上的《火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸》，从名字上就能看出其游戏类型。内容并不能说有太多新意，剧情方面就是截取了游戏中的一段情节，再加上大量的原创任务而已，除了火影的“超级铁杆粉丝”，其他人眼中恐怕也就是“知道有这么个东西”的水平。

好在，对于玩动漫改编游戏的人们，最重要的是找回原作中的感动。这几部游戏对原作的再现是相当精彩的。《终极英雄3》对必杀技和台词的演绎非常独特，显示出了许多原作中著名场面中的气势，这在表现力匮乏的对战游戏中是难能可贵的。《千鸟VS螺旋丸》技能修炼系统制作细致，还设计了不少隐藏要素，使原作爱好者们可以满足“尽情挖掘原作精髓”的乐趣。正因为《火影》系列游戏在很大程度上满足了拥护者们的需要，因此销售成绩都非常不俗。NGC的《激斗忍者大战4》、NDS的《最强忍者大结集3 for DS》和PS2的《终极英雄3》分列全年度游戏软件销售排行榜的第46、52和66名，如果再算上大红大紫的《JUMP明星大乱斗》中的出演，说2005年是《火影忍者》游戏事业成功的一年也不为过。

●众所周知的《火影忍者》

说了这么多，还是来看看《火影忍者》这部作品本身好了。对于熟悉动漫的人来说，这些介绍可能已是老生常谈，但既然从“游戏”的切入点谈起，还是不妨在此赘述一下，权作资料。

作者岸本齐史（Masashi Kishimoto），日本冈山县人，1974年11月8日出生，双胞胎中的哥哥，这打破了很多漫画家作品中的“哥哥无用论”。从小就想当漫画家，美术成绩是所有科目中最好的，大学时念的也是美术。大学二年级的时候，他的作品就获得了周刊《少年JUMP》的HOT STEP奖，踏出成为漫画家的一大步。之后在1995年大学毕业的那一年，又在《JUMP》的一本增刊上推出了名叫《NARUTO》的短篇，主人公鸣人当时还被设定成为九尾的化身，而不是体内封印着九尾的孩子。《JUMP》编辑们“眼睛好使”在业界也是出了名的，于是在1999年，一部同样名为《NARUTO》，中文翻译为《火影忍者》的长篇连载作品出现在了周刊《少年JUMP》上，并且一炮成名。岸本齐史本人也依靠这部作品，一举跻身《JUMP》新四大天王的行列。

时间转到2005年，这部作品开始红遍了中国的大江南北，只不过，比起同期的《海贼王》以及《HUNTER X HUNTER》，《火影忍者》似乎是慢了那么一步。联想到它改编成动画和游戏的时间不难看出，这与动漫游之间的相互促进有很大关系。很多只看动画或者只玩游戏的人可能以前根本就不知道有这样一部作品，造成了《火影忍者》普及的障碍。不过，在国内因为一次偶然接触便想去找漫画来读的人可以说大有人在。再加上作品本身质素的优秀，最终走红也是理所当然的事。

平心而论，笔者虽然早在1999年就已经看过当时刚刚出到第10卷的台版漫画，却称不上是这部作品的超级粉丝。即使市面一片忍者热，随便每一间书店都看到大量《火影忍者》的手办、玩具，甚至走在街上见到有人戴着木之叶忍者头巾，笔者却始终抱着一种审慎的态度：说起来，《火影忍者》究竟为什么会红？

●满足“走红”需要的几大特征

作为一部少年漫画，《火影忍者》恐怕很难脱离当年鸟山明所治的“经典”——《龙珠》影子。毕竟，那部作品已经成为了几乎所有少年漫画，特别是热血题材漫画的最好范本。《火影》中的某些要素也借鉴了《龙珠》，这个论点在很多动漫评论中都出现过。不过，笔者并不赞成它的红是由于抄袭《龙珠》漫画格局的说法，必须承认，《火影》的魅力是独特的。那么，就让我们来看看《火影》到底有哪些东西与众不同，吸引着读者们好了。

首先，“将熟悉的人设立体化”是这部作品最成功的地方之一。漫画刚开始的时候，几个主人公的形象可以说是非常公式化的。傻气十足的主角漩涡鸣人、帅气但个性阴沉的次主角宇智波佐助，好像精神分裂般的女主角春野樱，单是人设就能令人想到好几部动漫大作。不过后来，岸本齐史很努力地将角色形象进行了“立体化”，使人物变得有血有肉起来。例如佐助，性格冷僻孤独，但是其实内心里非常看重朋友；鸣人表面上热血，却是最能理解我爱罗的人。小樱看着好像没有大脑，其实却是三个人中最为冷静。各种细节使人物形象丰富了不少，同时也为故事埋下了不少伏笔。

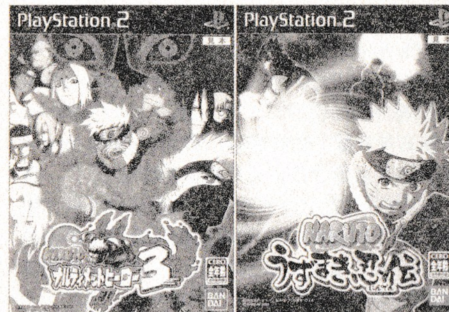
其次，作者非常善于制造高潮迭起的情节。由忍者考试到决战大蛇丸再到现在和“晓”的战斗，《火影忍者》可以说一直没什么冷场，亦不时有令人惊喜的新招式出现。配角如卡卡西、自来也、纲手、我爱罗、手鞠、鹿丸等等，在大陆的受欢迎程度甚至有超过主角的趋势。作为故事，肯定有人喜欢看那种伏笔一大堆最后一起抖出来的作品，但是就好像CORE USER和LIGHT USER的区别一样，这种没有丝毫冷场的故事才会受欢迎，这是动漫作品中的铁则之一。

最后，岸本先生“认真面对读者”的态度成为作品受到好评的重要原因。《火影忍者》令笔者印象最深的不是作品本身，反而是每册漫画之后附录的《成长传记》。很少有大作漫画家能如此坦率细致地对读者讲述自己的心路历程，连当年被编辑拒绝采用的作品都讲到眉飞色舞，又细数所有令自己受影响的作品及作家，其创作之真诚人皆可见，这样的作者没有不受读者欢迎的道理。岸本不是富坚那种鬼才，亦不是鸟山明那种天才，但他愿意用试意去研究成功动漫所有受欢迎的要素。这已经足够了。

不过美中不足的是，《火影忍者》这部作品中热血、感动、帅哥，傻瓜和美女角色齐集，虽可让大家各取所好，但商业化感觉有些严重。难怪很多《火影忍者》的读者被问到“这套书的特点是什么”时给出的答案是“打得很刺激，人物又很招人喜欢。只不过后面的剧情是什么我早猜出来了”。

集人物、剧情、商业化运作于一身，这就是《火影忍者》。在刚刚过去的2005年，读者们看得很开心，作者与出版物制造商也大发其财，算是个皆大欢喜的结局。这样的作品，的确称得起“三栖”的大家了。

文/D伯爵



游戏圈的职业生态

■文／纬创软件（北京）有限公司技术经理　李翀

■本文转载自《游戏创造》2006年1、2月号《游戏圈的职业生态》一文



编者按：似乎只要有人群聚在一起的地方，就会有“圈”的形成。仅以本文献给游戏“圈”中的人以及对这个圈子感兴趣的所有读者。文章作者在游戏行业从业数年，此文是他的职业生涯心得。本文语气诙谐轻松，落笔平实却不失锋芒，希望大家能通过这篇“圈内人”的文章，对国内游戏行业有更充分的把握。本文真实性不容怀疑。

一、圈里人想出去，圈外人想进来

不得不承认，游戏行业，特别是中国的游戏行业，是个很奇怪的圈子。就像围城一样，外边的人拼命想进来，里边的人多少有点想出去。

笔者2003年才正式踏入这个圈子，这还是思考了很久以后的决定。实际上，如果想的话，大概在2000年就可以进入这个圈子。未必是好事，但是从业经验会更丰富一些。

如前所述，游戏这个圈子是个很奇怪的地方。充斥着期望、失望、欲望，随着行业性的下滑，无数游戏人的生存前所未有地严峻起来。半年不发薪水的公司比比皆是。

盛大从小虾米逐渐做到国内最大的游戏运营商，同时也给无数的资本吹出了一个巨大的泡泡，无数有钱或者没钱的大小资本家们拿着无数或大或小的钱袋子闯了进来，妄图通过网络游戏圈回更多的钱。

于是有了无数或大或小的新公司，各有奇谋，但下场多半不妙。有前赴后继拼命砸钱的，也有浅尝辄止龟缩防守的。只苦了那些在这些公司间反复跳槽的员工们。

而另一方面，我们看到，尽管行业的整体水平并不如想象的那么好，入行却越来越难了。

对于不少02、03年左右进入游戏行业的人们来说，那个时候跨过这个门槛相当容易，不太差的学历，一个正式的面试机会。入行似乎没有什么难度。

但是随着公司越来越多，伴随着这个行业的高流动性（不要奇怪，在这个行业里边，任何职位上都有一年跳三四家公司的人物存在——有些是主动的，有些是被迫的），目前行业本身似乎已经无法容纳这么多既有的人员，所以新人想进来是愈发的难了。

一般认为，进入游戏行业的最简便的职业是两个：客服与测试人员。不过随着00到03年那一批老的客服（GM等等，那个时候不少GM是男性）人士逐渐成长起来，升迁到更高的职位或者成为了客服主管。他们逐渐规范了gm的招聘：只招mm。（当然这仅仅是笑话，但不乏真实成分）于是，不少人员被卡在了门槛以外。

另外一条路是测试。但是这基本属于国外的经验。从国内来说，大部分运营公司的测试工作都被现任或者前任的gm兼职掉了。而恕笔者直言，国内研发公司多则多矣，重视测试人员这一职位的少之又少。

而且，从这两个职位上逐步转到其他职位的机会是越来越少了。因为有经验的人太多了。越来越多的倒闭游戏公司造就了大把的下岗员工，这些人，在各种职位上的经验怎么说也比gm、测试们多。于是乎这两个职位越发活得沉重。同时，新崛起的大大小小游戏行业的职业培训单位造就了更多新人，加剧了竞争的激烈。

二、入行难，难入行。

随着笔者在游戏圈子里边混得越来越久，也算积累了一些关系。帮人猎头或者被人猎头的事情逐渐多了起来。于是周围的朋友或者朋友的朋友经常有想让笔者帮忙介绍工作的。

这其中，最难的就是传说中的初心者。（编者注：“初心者一词意为初学者，源于日语，现在是相当流行的网络语言之一）

就如同各个行业的职位分布一样，游戏行业也是有如金字塔一般的分布结构：工资低、底层的职位相对多，高级职位少。对于大部分新人来说，比较有机会的也就是底层职位。

前面提到，比较没有专业技能的新人最爱选的就是类似GM、测试一类的工作。这些人，大多属于游戏中毒症患者。没有相关技能（写作、绘画、设计、程序等等），但是因为“喜欢玩游戏”，从而导致“想入这一行”。其实就笔者个人经验来说,真正进入游戏行业之后，对游戏的憎恶感与日俱增。就好比公司的同事们经常开的一个玩笑：什么沉迷啊，抓到圈子里边折磨半年，保证“毒瘾”全无。

而这部分新人，应聘的命中率相当的低。为何？因为这部分职位，本来薪水就不高，就算公司因为你是新人再往下压，能压低多少？还要考虑到公司因为你没有经验需要培训，要允许你犯错误所付出的代价。综合来说，也许还不如招聘有经验的人比较划算。

所以个人的建议是，真有心想做这一行业的新人，最好掌握一定的职业技能再说。

至于另外的具有一定专门技能的新人，其实进入行业的机会也未必有想象的那么大。例如说，上回笔者招聘一个负责维护的技术，前后收到的相关不相关的简历不下50份。与前边类似的原因，如今的公司，愿意下力气去培养自己团队的都少，更不要说专门去培养新人出来了。当然，行业性的不稳定也是造成这种状况的原因之一：作为一个平均在职时间不超过半年的行业，有几家公司愿意用差不多相当或者更多的时间去培养一个人呢？说不定培养得差不多，新员工也准备跳槽了，公司的压力的确也很大啊。

三、准备好你的简历去寻找机会

除非是直接被其他公司挖角，或者被猎头公司挖角，简历还是很重要的。

游戏圈子虽然小，但是我们前头说过，失业待业的人士可不少。好与不好的职位总是有人去争的。何况还有通过各种七大姑八大姨的拐弯不拐弯的关系塞进去的简历。因此上，写一份好的简历和求职信是很重要的一件事情。它不一定能让你成功得到你想得到的机会，但是至少比你的求职信直接被hr人士直接丢进垃圾箱要好些。

所谓知己知彼百战不殆，我们不妨稍微分析一下招聘者的心态：

以笔者个人招聘的经验来说，招聘者分为两种：

一种是专职的hr经理，他们只负责按照各个部门各种奇形怪状的需求到处搜罗人才，所以他们相对的不一定懂得有关的专业知识，也未必有很多相关的朋友圈子，所以简历的优劣就是他们评判应聘人是否有机会进入下一步测试的基本准绳。

另外一种是部门经理或者招聘职位的直属上司自己招聘，他们更多的了解专业知识，所以空话套话、假经验假经历很难瞒过他们的眼睛。另一方面，他们可能在本专业当中有着很深的关系圈子，你如果说谎，很难保证不被发觉。

所以对于新人来说，既然你没有很好的关系能走“终南捷径”，那么还是老老实实写一份好看又实在的简历来的比较重要：

（笔者个人基本上一直在研发的圈子里边行走，所以基本上会以研发人员为例子来写了）

一般来说，简历应该分成如下几个部分：

1. 个人的基本状况，包括学历、年龄、性别等等。这些会让你的招聘者对你的知识水平有个大概的了解；

2. 相关技能，这里最好是应聘什么职位就说有关的技能，不要跑题太远（例如说，应聘程序员写了大段的论坛管理方面的经验心得，会给招聘者“耽误我时间”的感觉）

3. 经验与经历。行业的新人，未必是初出社会的人，你不妨把和招聘职位有关的一些经历写出来。实际上这对两种招聘人来说，都是你证明自己价值的最好机会。（举例来说，应聘程序员的人，写上你在学校的时候和同学一起做的小项目，绝对对你找工作有帮助），更好的，就是想办法附上你的作品（别太大，如果太大，不如放在网上，写成url请招聘者去下载，文件不要带上病毒哦）。

4. 最后请别忘了应聘职位和薪资要求。这方面，不要自视过高也不要妄自菲薄。先想办法打听一下行业状况再郑重的写下你的要求吧。

对于新人来说，简历基本上这样就不错了，然后就是求职信。

有些公司不要附件形式的简历，这样的情况你

只好把简历直接贴到信件正文里边。否则的话，请把求职信的正文写成缩略版本的简历。这样比如有机会让招聘者注意到（如前所述，招聘者同时收到的简历可能有很多，他不一定有时间全部看完，让他有兴趣的正文才会诱使他去查看你的简历附件）。

简历与求职信最忌讳以下两种：大而无当，夸夸其谈。招聘者至少有一部分会拥有足够的判断力和经验，无限夸大自吹自擂的简历会直接被cancel掉；而那种满篇空话套话（例如：我具有良好的程序意识和团队协作精神这种谁都会写但是不好判断的话。有必要的话，请举出工作中的例子来证明你的优点），则会让人厌烦；还有一种情况就是“多用简历”，请给予你的招聘人一点起码的尊重，多少了解一下对方公司的背景，在简历里边提一两句也会让他觉得你对这个公司有足够的重视；还有就是过于简单。

笔者曾经收到过一份简历，曰：“我真的很想做游戏”……完了，就这一句。下场可想而知。

四、如何知道招聘信息？

目前不少游戏相关媒体和游戏研发相关、IT相关网站都会有栏目专门刊登游戏公司的招聘启事。如果你真有心进入这一行业，那么多看看这方面的招聘，也许会有机会。

另外部分大的公司，例如盛大、腾讯，每年会到校园去搞招聘活动，但个人认为这种校园招聘并不现实。

另外还有一个非正式但是很有用的渠道，那就是QQ群和BBS：游戏行业的闲人开了大把的游戏行业相关群（有上千个了吧，虽然同质性很高）。有机会加入一两个这样的群，跟圈子里边的人搭搭关系，也是获得招聘信息与推荐的一个不错的渠道。（当然了，在QQ群中要能忍受闲人们的胡扯，阿门。）

投了简历之后，如果被对方看中，你可能就会有面试或者网络面试的机会。面试其实不会很难，但是要准时，有礼貌。还是那句话，请给对方一些尊重。至于面试内容则因人而异，某些公司会搞些脑筋急转弯的题目，某些公司会考较基础问题。

五、混在游戏圈——朋友、小圈子

再次强调，每个圈子有每个圈子的“潜规则”，看得顺眼则矣，看不顺眼就不要看了。

还是不要想去改变规则吧，因为想的时候，未必有能力去改变；等到有能力去改变了，你也不想改变它了。

游戏，特别是网络游戏，在国内一年几十个亿的产出，却承载了不短的一条产业链条。研发，运营，渠道，媒体，推广，甚至包括了IDC，以及以这些环节为背景滋生的相关行业。环环相扣。也许只有少数人能够高瞻远瞩，一通百通，对所有这些环节都有很多的了解与经验，同时在各个环节上也都吃的开。

大部分人，经验与精力都集中在这些环节当中的某一个或者几个上边。举例说，做媒介的很可能会跳到媒体，做研发的与做运营角色相互转换。

人都是社会的人，工作生活，就有自己接触的范围，大量游戏人共同的范围，就构成了一个光怪陆离的游戏圈。

个性的不同，让每个人的处事方法与原则不同，所拥有的人际关系也不同。有的人内向，只专注于本职工作，也许自己行业中交好的人就比较少；有的人外向，善于交往，也许他拥有的圈内朋友就比较多。

就笔者个人的经验来看，朋友多总比朋友少要好。

网络游戏这个圈子里边，分布着众多的朋友关系或者利益驱动的小圈子，这些圈子，或重合或对立或互不相干。朋友多了好办事，一点都不假。

六、师父领进门，修行在个人

所谓“师父领进门，修行在个人”，在我们国家的传统观念里边，一旦进入一个行业，后边的路如何走就是每个人自己的事情了。当然，比较先进的观念当中，一个leader如何带领自己的members在职业道路上前进也是大有学问的。笔者之前的老板在给我们讲课的时候，经常讲：“作为一个主管，你必须要经常想到，你的下属十年以后吃什么的问题。”这个方面我们放在后面说。

如同我们所知道的，网络游戏这个行业非常的新，新到行业中大部分的主管也非常的年轻化。年轻化是好事，做事情有冲劲，但是相对的，也就缺乏必要的经验。比如帮助下属成长。

我们不得不承认，在目前行业当中的大部分新人，都很难在职业道路上得到自己上司很多的帮助，本质上来说，这也没大错：公司雇佣一个员工，是为了给公司创造价值。公司对于员工的培训与培养（给他机会犯错误从而促使他成长），虽然在传统行业中比较常见，但是对于网游这个年轻的产业来说，则略微显得有些奢侈了。

因此，笔者衷心地希望各位有志于游戏行业的新人，当你从跨入这个行业的第一天起，就请规划好自己的职业道路。首先，问自己几个问题：

1. 我想向哪个方向发展；

笔者写到这里的时候，发现要把所有的情况罗列出来，那么这篇文章恐怕将要长的不可想象了；再者说，关于专业的策划、技术相关的学习性介绍文章，《游戏创造》上已经刊登了不少，以后还会更多，所以笔者决定用举例的方法来进行一个简单的说明：

很多研发人员希望自己能够成为一位制作人，有机会制作自己的产品（“制作人”这个概念狭义来说就是管控一款产品的“时间”、“人”、“财”、“品质”，并且带队将它做出来的人，他可能并非研发当中各个领域的专家，但是他的经验可以管控一个项目的顺利进行、可以带领团队避开可能的暗礁；不同制作人制作的产品必然会带有他的深刻的烙印），我们就以这个目标为例来往下说；

2. 我是否确知这个方向所需要的一切条件；

明确了自己的方向之后，首先应该对这个目标有个大致的了解，弄清楚达成这个目标的条件才能为后边的学习与深造做好准备；

继续以制作人为例子，根据我们的说法，他必须具备如下的条件：

（1）经验：制作人至少要有制作两三款产品的经验，只有亲手操作过研发，他才能在自己带队的时候帮助自己的members躲过大部分的暗礁，保证产品的顺利进行。

不得不遗憾的说，世界上能够先知先觉的人太少了，至少我们这个行业当中的大部分团队还没法做到传说中的“零差错管理”，在这样的背景下，经验就相当重要。我们经常可以发现，很多新团队做出来的产品，技术不太差，美术不太差，但是看起来就是怪怪的。这就说明，该团队整体缺乏必要的产品经验，很多本来可以避免的问题，比如界面、操作的设计等等，无法做到最好。

（2）专业知识；从研发人员成长起来的制作人，至少应该精通一项专业技能，并且充分了解其他相关专业技能：比如说，策划同时应该了解程序、美术团队的运作模式；程序人员应该充分的去了解策划的思路、美术的工作等等；

（3）管理能力；很遗憾，很多人可以在某个专业做到精通，但不是所有人都具有管理的素质与能力。就像我们前边说的，一位制作人要管控产品的“时间”（开发进度）、“人”（人力资源）、“财”（开发成本支出）、“品质”（产品品质不一定是最好，但是要在前三个条件的前提下“可以接受”），所以他必须要有能力调配这些资源，以使团队的每个人都能充分地发挥特长，每笔花出去的钱（例如：美术与音乐的外包费用）都充分地发挥作用；

3. 我有没有办法去弥补我的不足。

世界上很少有通才，也就是说，大部分人都没法做到每个领域（针对研发而言，技术、美术、策划、音乐）都拥有深厚的经验。策划出身的制作人会比较精通策划，技术出身的会比较精通server或者client的编程技术；从另一个角度讲，也就是，至少先天上，他会对于非本专业的知识了解不足；

基本上，专业知识都可以通过学习（从同事、书籍、文章中学习）、模仿（从别人的作品中模仿）来得到补足；但是管理能力，以我的经验来说，至少有一部分是先天的，另外有一部分是可以锻炼出来。如果你发现你真的不愿意也不想做管理的工作,那么这一条基本上就属于“很难补足”了。

进入行业的第一年，就是选择方向、确定目标的一年。在了解了自身的优势与不足之后，各位不妨给自己定一个知识与能力的目标。当然，这个目标与方向，也是处于动态的调整过程中的。也许随着学习的深入和经验的积累，你会发现，啊，原来我的兴趣并非我的专业，我更喜欢做某某事。这种例子比比皆是。之前笔者在雷爵，有位台湾的同事，专业是策划，但是后来才发现，他最初是以程序的身份进入公司，后来公司发现他在策划方面更有潜质，于是顺利的转行成为一位策划人员。

对此，笔者只有一个观点：“能做自己喜欢的事情是幸福的”。

七、一个好汉三个帮

继续引用俗语：“一个好汉三个帮”。职场生涯中，我们不可能没有朋友（诶，也不可能没有敌人，这个是后话）。进入行业的第一年，也是我们积累自己的人脉，建立自己的朋友圈子的一年。

话说，多个朋友多条路。行业中的朋友的确可以帮到你很多。

我们先举一个比较“伟大”的例子。我们都知道，研发人员闭门造车是很难造出好的产品来，在商品社会中，我们所做的产品（除非是“老子就是有钱，所以我怎么高兴怎么做”）都必须适应市场的需要，只有这样产品才可能卖的好。所以呢，运营方面的人会比研发人员更了解市场，多和运营人



员接触，多去了解他们的需求与反馈，可能会帮助我们做出更适合市场、更“叫座”的产品。

再举一个不那么伟大的例子：圈子里边有个笑话，看你人脉广不广，就看你能拿到多少内测帐号。基本上，任何一个游戏内测的时候，都会有相当一部分帐号被游戏行业内部“消化掉”了。如果你发现某个你很想玩的大作（例如当年WOW内测的时候），你却没法得到哪怕一个帐号，那么恐怕你就要反思一下自己的人脉策略了。

如果说跨专业的朋友（例如：研发－运营）是你职业道路上有益的补充，那么同专业的可以帮到你更多。无论是经验的分享，还是技术上的研讨，都是拓展你自身知识的好方法。

朋友圈子的建立，最初是从“知道”与“认识”开始。途径很多了，比如论坛，比如QQ群。你可以通过这些网络上的渠道结交到很多人，这是认识的第一步。在此基础上，你可能会去参加一些行业内人士组织的FB活动，从而认识更多的人（比如当年北京著名的“一锅豆”——大飞同学搞的EGdoors）。

行业相关的内部论坛很多，QQ群更多，在此笔者应该提醒各位新人，我们这个行业比较奇怪，简单说就是大家都比较喜欢扯淡。名为游戏圈的群，实际上大部分都在讨论无关的事，也许你会对此很反感：“我想进来讨论技术啊，为何你们都在扯别的？”请记住，你来的目的是认识人，不想闲扯可以少说，但是不要很愤青。这对你自己没有好处。

热心，是获得朋友的不二法门。我始终认为，没有什么经验与资源是不能和别人分享的。比如在QQ的相关群里，经常有人会因为工作的需要，而寻找某些资料（例如说，某某相关的产业报告等等），如果你恰好有，不妨共享给他。你并不会有什么损失，但是你可能会因此得到一个朋友。至少，下次当你需要获得帮助的时候，可能会多一个向你伸出援手的人。举例来说，笔者不是做运营的出身，但是通过不断的帮助别人，也从别人处得到帮助，现在笔者手里拥有的运营方面的文档至少在一个G以上。虽然不一定都是我能用到的，但是这实实在在已经成为了笔者的一个资源。

以上的说法多少有些功利了，但是我们不妨换一个角度去考虑，你通过帮助别人，至少可以获得一个好的名声（某某很厚道哇），进而得到更多的朋友与帮助。

不要吝啬几分钟的时间去为别人解决一个问题，也不要吝啬自己一份很稀有的文档。相信我，这对你的职业生涯只有好处。

八、我跳我跳我跳跳跳

圈子里流行这样一个笑话，“某某、某某和某某某，上半年在A公司的会议室开会，讨论X游戏的推广计划；到了下半年，在B公司的会议室里边，一群人讨论Y游戏的推广计划，一看，诶，还是某某、某某和某某某这几个人”。

不管这个笑话有多大的真实性，我们这个行业的跳动频率实在是太频繁了一些。经常有人一年换3、4个工作。这其中，有些是主动的，以寻求更好的发展；有些则是被动的公司倒闭或者转型了，员工只好另谋出路。以我个人的观点来说，太过频繁的跳槽未必是好事。不过也没有必要像计划经济时那样在一个公司终老，关键还是要有合适的规划。

首先，我不建议在进入行业的第一年主动跳槽。这有两个原因：

（1）完整的经验。过快的跳槽会导致你缺少一个完整的经验。以研发厂商来说，一款产品一两年的研发周期，如果做不完产品就跳，那么至少对你的经验积累是个极大的损失。如前边所说，操作过完整的产品，与没有完整经验的区别还是相当大的；

（2）好看的履历表。太过频繁的跳槽，会使得你的履历表非常难看，至少你的下一个雇主会有“此人是否会对公司忠诚”的怀疑。

因此，我的建议是：去每个公司都有一个明确的目标，并且待够足够的时间。

我确实知道有人完全是因为兴趣爱好而从事网络游戏这个行业，而且本身也不会为生活担心，所以这些人不在乎待遇。不过这样的人毕竟是少数，对于大部分人来说，我们还是要讨生活。

据笔者所知道的，行业里边确实有相当数量的从业人员生存质量不够高。一方面，整个行业确实不像前几年那么景气；另外一方面，从业人员自身素质有待提高，或者不会给自己争取足够的利益也是个问题。

所以对于跳槽这个事儿，我们可以把它的目的落实到很实在的地方：比如学习经验、比如获得职位、比如获得薪资上的提升。

首先，你在一个公司工作了一段时间之后，在你的相关领域，可能你已经学习不到更多的东西了，这个时候，你可以选择（在本公司）争取一个更好的职位，或者到一个可以学习到更多东西的公司去；

而也许在自己公司，因为资历等各种条件所限，你并没有升职的可能，那么也可以尝试通过更换公司来达到这个目的；

薪资的提升则是另外一个促使员工跳槽的理由。

不过这里我有必要再次提醒各位，我国的游戏行业依然很不规范，欠薪、无偿加班这种事情屡见不鲜。所以，当你决定跳槽的时候，请选择一个看起来比较厚道，至少可以按时发薪水的公司吧。（以上是个冷笑话，没有经验的想必不会觉得好笑，有经验的恐怕会苦笑吧）

九、创业——我自己搞

最近国内有几个所谓大学生创业搞网游的例子，不过仔细分析，仿佛都是用家族的钱来做事情。这种做法，不敢说好还是不好，但是至少对于大部分的人来说不可行。（或者赶快去找个很有钱很有钱的老爸？）

有很多有想法自己做事情的人，会希望利用自己的经验与技术来获得风险投资，进而成立自己的公司做游戏（研发、运营或者其他）。

之前光宇的某位副总说过一个很经典的话：大公司的小员工小公司的大员工——跳出来自己做老总。

这又是一个冷笑话。这个三级跳大概就是目前国内很多start-up公司老总走过的道路了。无法评价这样的做法好还是不好，因为每个人都有自己的路要走。不过我个人的建议是：搞创业没那么好玩。毕竟你不但要考虑自己的生存问题，还要很多和你一起努力的人，他们未来的生存问题。

笔者自己有过一两次不成功的创业经历，每当回想起来，不禁冷汗直流——当我失败的时候，我的同事们要怎么办。

十、结束语

借用一位朋友的话：策划的逻辑思维很多是混乱的。笔者虽然不是策划出身，但是在行业里边待久了，思维也已经相当混乱了。希望这些看似没有边际的真心话能给有志于游戏事业的朋友们一些帮助。

同时，也祝那些有着更远大目标的朋友们能够心想事成。

《机战》史上参加过演出的作品全名录

机动战士高达、机动战士Z高达、机动战士ZZ高达、机动战士高达 逆袭的夏亚、魔神Z、大魔神、盖塔、盖塔G、UFO古兰泰沙、机动战士高达0080 口袋中的战争、机动战士高达0083星尘回忆、超电磁机器人 孔·巴特拉V、勇者雷汀、无敌钢人泰坦3、圣战士丹拜因、战国魔神豪将军、超兽机神断空我、重战机埃尔盖姆、无敌超人扎博特3、斗将戴莫斯、真·盖塔（原作漫画版）、机动战士V高达、机动武斗传G高达、新机动战记高达W、无敌机器人托莱达G7、超电磁机器人沃鲁提斯V、大空魔龙骸王、苍之流星SPT雷兹纳、新世纪福音战士、超越巅峰、新机动战记高达W 无尽的华尔兹、传说巨神伊汀、机动战士高达 第08MS小队、巨型机器人THE ANIMATION、六神合体GODMARS、忍者战士飞影、破邪大星弹劾凰、超时空要塞MACROSS、超时空要塞MACROSS、可曾记起爱、MACROSS PLUS、福音战士终章 Air、福音战士终章 真心为君、魔神 库罗诺斯的大逆袭、倒A高达、机动新世纪高达X、战斗机械 萨本格尔、银河旋风布莱加、机甲武装G破坏者、机动战舰抚子、机甲战记龙骑士、真盖塔对新盖塔、齿轮战士电童、剧场版 机动战舰抚子、机动战士海盗高达、钢铁基克、勇者王豪骸牙、Brain Powerd、天空的Escaflowne、Betterman、合身战队麦肯达、魔境传说Acrobanti、MACROSS 7、THE BIG O、Megazone23、真盖塔 世界最后之日、未来机器人 达尔塔尼亚斯、RahXephon、冥王计划志雷马、最强机器人大王者、银河烈风爆神牙、银河疾风刺雷牙、绝对无敌雷神王、绝、对无敌雷神王阳升城机关梦日记、魔神帝王、机动战士高达SEED、勇者王FINAL、电脑战机Virtual-on Marz、电脑战机Virtual-on Oratorio-Tangram、宇宙骑士利刃、魔神帝王 死斗！暗黑大将军、全金属狂潮、全金属狂潮Fumoffu。

合计共有82部作品！

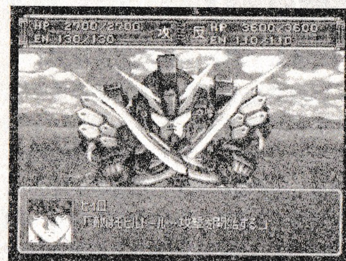
「机战」人气的秘密

你是不是没玩过《机战》却先产生抵触情绪了呢？

在当前“乱花渐欲迷人眼”的游戏软件之园中，有一个游戏品牌始终处于各大主流机种最引人注目的作品列表之中，这就是《超级机器人大战》系列。这个品牌具有相当响亮的名声，并且拥有非常稳定的爱好者群体。很多大的游戏论坛上都开设了《超级机器人大战》专区，每当一款新作问世，都能引起长久而热烈的讨论。无论是剧情的演绎，还是新机体的实力，都是爱好者们口中津津乐道的话题。

不过，在另一方面，《超级机器人大战》又成为一些人敬而远之的对象，因为他们觉得这是一个很难入门的游戏。“我连一部相关动画都没看过，玩那个有什么意义？”不少人都会这样说。在他们心中，“只有机器人发烧友才会玩《机战》”已经成为一种根深蒂固的认识。

的确，《机战》系列的口碑一直都比较特殊，喜欢的人异常投入，不喜欢的人则从不问津。那些不太熟悉机器人动画的玩家可能游戏资历并不浅，就是到现在连一部《机战》都没有玩过。不过，《机战》作为一个历来畅销的大作系列，究竟是不是只能拿来给“机器人迷”玩？《机战》作为游戏都拥有什么本质上的魅力？这个专题将对不熟悉《机战》的玩家抱有的疑问一一予以解答。看完这个专题，你也能对《机战》的人气秘密完全了解！

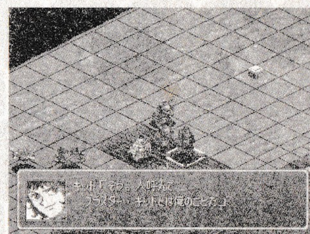


■拥有众多著名动漫作品中的形象，从这个意义上讲，《机战》堪称三栖作品。

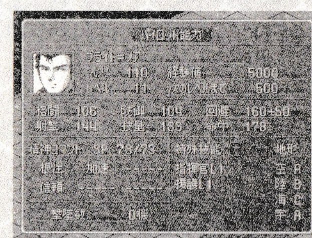
大疑问：《机战》的魅力在哪里？

说到《机战》系列最大的魅力，到底还要算是“很多部机器人作品齐聚一堂，在一起共同作战”了。在《机战》中可以欣赏到各部动画原作中体会不到的梦幻共演，令人憧憬的机器人们将力量集合在一起，在与原作不相上下的大魄力战斗动画中展现出风采，这对于机器人动画迷来说无疑是件令人感叹的事。而且，在众多的登场机器人角色中，使用哪一部出战，让哪一位驾驶员作为主力，全都可以凭借玩家的意志自由进行选择。喜欢只让自己喜欢的机器人在战场上活跃的人也可以感到放心。游戏系统方面，机体改造和驾驶员养成等要素是系列历来的惯例，玩家可以通过游戏中的育成过程实现机体和驾驶员能力的自由编辑。也就是说，“无论谁都能让自己喜欢的作品在游戏中活跃”。品味作品之间剧情的交错展开也好，让自己喜欢的机体出去打个爽快也好，玩法的选择幅度非常广阔，这种很深的“研究性”是《机战》获得众多支持者拥护的主要原因。

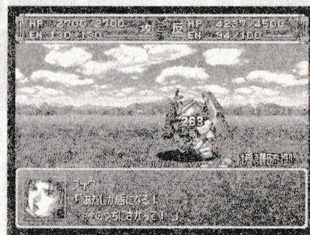
机器人动画在日本可谓年深日久。从比较传统的“超级机器人”类动画开始，它们就一直受到广泛喜爱。很多早期作品的剧情中都具有“正邪之争”的基本概念，虽然单纯，但放诸“机器人战斗”的形式中，显示出一种理想主义的豪放，“热血”也因此成为“超级机器人”作品的主要基调之一。随着动画的逐渐发展，机器人本身成了一个很容易发展与演绎的内容，围绕这个题材展开的设定越来越精细，人物的表现力也越来越强，再加上“机器人战斗”情节很容易被冠以“宇宙战争”的背景和“末世”的氛围，优秀的机器人动画大都气势磅礴。由这些作品汇聚而成的《机战》，剧情也同样具有惊人的气魄。“机战玩过之后能让人热血沸腾”，并不是一句凭空想象出来的话。



■原本隶属于完全不同作品中的人物走到一起，完成了神奇的共同演出。



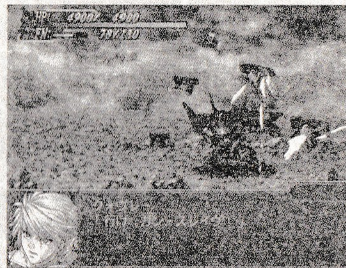
■机体和驾驶员的强化方法完全依玩家的口味而定。



■可以将战局导向有利的「援护」等等，《机战》拥有独特而多彩的游戏系统。

大疑问：《机战》好像看起来很难……

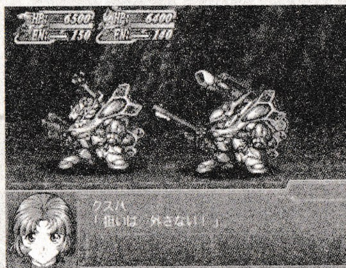
从游戏形式的本质来说，《机战》是回合制的战棋式S·RPG。进行这种游戏时，玩家需要从游戏画面中读取HP和攻击力等许多信息，还要理解“援护攻击”和“精神指令”等各种各样的系统，说它有些难度的确是事实。不过，这种难度并不仅仅表现在《机战》这一个系列的作品上。ACT游戏需要在即时操作中随时关注屏幕上的各种数值，RPG需要掌握各种各样独立的成长系统，玩惯这些游戏所花的时间并不一定比《机战》少。刚开始接触《机战》时，玩家确实可能被前几关版面中庞大的数据量所吓倒，但只要玩下去就会发现，这些数据很快就能全盘掌握。游戏的难度根据具体作品的不同而多少有一些差别，但比起同样属于战棋S·RPG的《火炎的纹章》等系列，《机战》应该算作比较简单的一类。只要用资金改造就可以使机体变得更强，即使机体被击坠也可以在下一关复活。一些《机战》老玩家甚至觉得作品的难度太低，从而



■在一些后期作品中，游戏剧情会随着获得“熟练度”的状况而变化。

自行设定一些“无改造通关”之类的制约来调整游戏难度。

确切来说，《机战》也存在一些比较难的地方，几乎每作中都有一些版面会出现“无法打倒的敌人”或者“绝对不利的战况”。这些版面通常都会设定一些特殊的过关条件，比如“坚持一定回合数”或者“全军撤退至某处”等等。不熟悉系统的话，打过这些版面可能要花比较多的心思。不过从另一个角度来说，这些版面也恰好是《机战》最具魅力的地方之一。这种版面形成了一种挑战，“如何把打不倒的敌人打倒”从很早以前就已经成为爱好者们讨论游戏时的一个焦点。由于这种挑战非常吸引人，后期作品中将“挑战”正式化，设计了“熟练度系统”，老玩家可以自己去挑战各种难关，而初玩者不理会这些艰难的挑战也可以玩下去。这是《机战》在进化过程中逐渐变得人性化的特征之一。

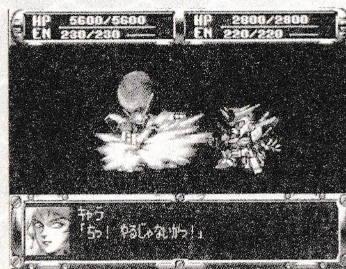


■是否进行机体改造在很大程度上影响着游戏的难度。

大疑问：《机战》系列的剧情有没有前后关联？

前面也曾经叙述过，并不是所有《机战》都是连续制作出来的。从剧情关联性上讲，《机战》作品可以分为两大类。一类是《MX》《D》和《J》等，这些作品的剧情是完全独立的。另一类是以“第〇次”开头的，前后作品的剧情之间具有一定因果关系。是独立还是连续，基本上从作品名称是否带有“第〇次”就能判断出来。一个例外的情况是，WS版《COMPACT》系列中的《COMPACT2》是分成前后3部推出的。《F》是接在首个“第〇次”系列后面的作品，《COMPACT2》分为3部，连续作品中只有这些比较难以确认。剩下的作品只要没带“第〇次”，就全都是“一次完”的游戏了。对于初次接触《机战》的玩家来说，选择那些“一次完”的作品来尝试比较好。不过，由于各作独立成章，就算是从半路上玩连续型作品，也依然能够充分体会到《机战》的游戏乐趣。如果想彻底了解机战史上的壮大设定和精彩情节，还是选一个系列从头慢慢玩起比较好。

实际上，那些前后具有剧情联系的“系列式”作品在老玩家们的心目中多是优秀之作。一方面，人气较高的作品可以通过在前后几部中出场延续新鲜感，让玩家看到更多原作中没有出现的剧情；另一方面，由于可以在相互关联的大背景中分阶段展开主线，《机战》中规模宏大的架空背景可以演绎得更加从容。一些系列的爱好者到现在都忘不了旧的《第〇次》，就是因为那个系列将那些最经典的老机器人作品表现得非常深刻。

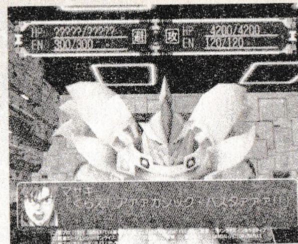


■尽管已经时过境迁，很多早期作品依然是众多《机战》迷们心中的经典。

新作中都有什么地方发生了变化？

首先，每一作中登场的作品都会发生变化。特别是“每一款《机战》新作中都有新作品参战”已经成为系列最大的特征之一。另外，作品中的主人公都由BANPRESTO原创的人物和机体来担当，这如今已经成为系列每一作的惯例。每一作原创主角的形象与能力都会经过全新设计，新的机器人拥有什么能力，在剧情中将会被怎样演绎，是很多《机战》爱好者非常期待的一件事。另外，随着新作陆续推出，这个系列的游戏系统也不断得到进化。以4部机体为单位编组进行战斗的“小队系统”，在游戏中通过玩家的意志选择章节进展的“自由创作系统”，每次都有崭新的要素导入。玩了那么多年《机战》，现在依然能够找到新鲜感，就是这种不断进化产生出来的结果。

在“进化”这个意义上，《机战》系列的“多机种性”在很大程度上形成了保障。尽管《机战》系列的文化背景非常复杂，游戏形式和表现手段却意外地简单，无论哪一款游戏主机，都能相当完美地表现出《机战》的内涵。掌机上的《机战》大受欢迎，和这个特点是分不开的。首先，不容易受到硬件机能干扰的系统可以相对独立地思考进化过程，显得比较从容；另一方面，优良的延展性又提供了可以根据硬件机能做出相应发展的条件。“机种在更新换代，但《机战》岿然不动”，作品的机能寿命长久，这是足以令广大机战迷们感到心安的一件事。

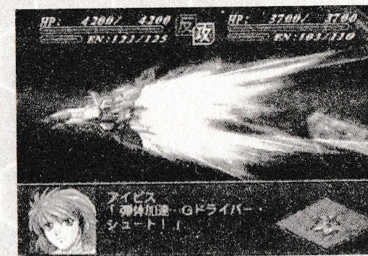


■《机战》系列原创的机体和人物形象如今已经拥有很高的人气。

大疑问：没有机器人的相关知识，玩起来会不会很困难？

《机战》中出现的大部分集体和人物形象的确出自各种动画和漫画，但是“不了解原作，所以没办法感受到游戏中的乐趣”却是一种误解。在历代《机战》作品中，总会将登场作品中机体的特性和人物的性格描写得非常清楚，甚至还准备了很多用来了解原作剧情的版面。哪些人和哪些人处于竞争状态，哪些人和哪些人具有恋爱关系，即使没有看过原作也能够立刻明白。也就是说，只要玩上《机战》，必要的基本知识就会自动传达给玩家，根本不必带有“看不懂剧情”的担心。当然，游戏中也准备了许多让熟知剧情的人能够会心一笑的细节，并不是一切全为初玩者服务，而是兼顾了各种玩家的需要。

很多《机战》作品中还准备了“图鉴”模式。游戏中收集的各种机体、人物和影像情报都会在这个模式中记录下来，供玩家随时查阅。同时，图鉴中还给机体与人物加上了各种资料性的解说，通过阅读解说文，玩家们可以非常清晰地了解各种机体的出典和原作剧情，甚至详细的外形数据。玩过拥有这一模式的作品后，想从毫不知情的初玩者一下子变成“机器人通”也不是梦想。



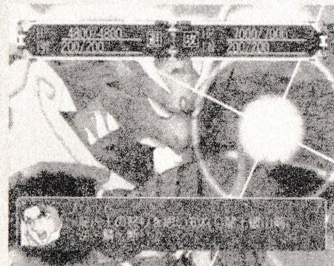
■即使不知道原作的情节，玩家也能充分沉浸在《机战》的剧情之中。

总括

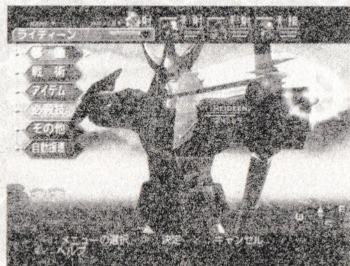
提到与机器人有关的战棋式S·RPG，很多人首先想起的就是《机战》。整体上讲，《机战》是一个内容与形式比较偏向专门玩家的游戏系列。不过，这个系列虽然看上去门槛比较高，但实际上即使不了解原作也能够游玩，再加上游戏的难度也比较低，很意外地具有面向大众化的一面。当然，在目前的《机战》用户中，还是以喜爱机器人动画片的玩家为主。实际上，有很多人是玩过了《机战》之后才对机器人动画产生了兴趣的。出现这种现象，与《机战》中精彩的演出和不让玩家产生心理压力的绝妙心理平衡性分不开。这款作品已经发售了38款之多，可依然能够保持每一作都畅销，这已经充分证明了这个系列的魅力。自认为是游戏迷，而又没有玩过《机战》的人，不妨尝试一下这个历史悠久的系列，说不定能够找到几分意想不到的惊喜。

超级机器人大战的历史

前面已经提过，《机战》系列的作品数量是非常多的。算上2005年12月29日发售的《超级机器人大战MX PORTABLE》，作品总数已经达到38款。下面的表格按照发售日顺序列出了这些作品的名称。《机战》作品横跨的主机种类先不提，如此众多的作品中移植作品却非常少，这不能不说是一件令人吃惊的事。每一作都能带来全新感觉，这也是《机战》系列的魅力之一。



■使用全3D多边形绘图制作战斗画面的作品也在系列中出现过。



■在众多作品中，也有"真实时间制模拟"游戏这样的变种作品。

作品	机种	发售日
超级机器人大战	GB	1991年4月20日
第2次超级机器人大战	FC	1991年12月29日
第3次超级机器人大战	SFC	1993年7月23日
超级机器人大战EX	SFC	1994年3月25日
第4次超级机器人大战	SFC	1995年3月17日
第2次超级机器人大战G	GB	1995年6月30日
第4次超级机器人大战S	PS	1996年1月26日
超级机器人大战外传 魔装机神 THE LOAD OF ELEMENTAL	SFC	1996年3月22日
新超级机器人大战	PS	1996年12月27日
超级机器人大战F	SS	1997年9月25日
超级机器人大战F完结篇	SS	1998年4月23日
超级机器人大战F	PS	1998年12月10日
超级机器人大战F完结篇	PS	1999年4月15日
超级机器人大战COMPACT	WS	1999年4月28日
超级机器人大战COMPLETE BOX	PS	1999年6月10日
超级机器人大战RING BATTLER	GB	1999年10月1日
超级机器人大战64	N64	1999年10月29日
超级机器人大战COMPACT2 第1部 地上激动篇	WS	2000年3月30日
超级机器人大战α	PS	2000年5月25日
超级机器人大战COMPACT2 第2部 宇宙激震篇	WS	2000年9月14日
超级机器人大战COMPACT2 第3部 银河决战篇	WS	2001年1月18日
超级机器人大战α外传	PS	2001年3月29日
超级机器人大战α for Dreamcast	DC	2001年8月30日发售
超级机器人大战A	GBA	2001年9月21日
超级机器人大战COMPACT for Wonder Swan Color	WSC	2001年12月13日
超级机器人大战IMPACT	PS2	2002年3月28日
超级机器人大战R	GBA	2002年8月2日
超级机器人大战ORIGINAL GENERATION	GBA	2002年11月22日
第2次超级机器人大战α	PS2	2003年3月27日
超级机器人大战COMPACT3	WSC	2003年7月17日
超级机器人大战D	GBA	2003年8月8日
超级机器人大战Scramble Commander	PS2	2003年11月6日
超级机器人大战MX	PS2	2004年5月27日
超级机器人大战GC	NGC	2004年12月16日
超级机器人大战ORIGINAL GENERATION 2	GBA	2005年2月3日
第三次超级机器人大战α 前往终焉的银河	PS2	2005年7月28日
超级机器人大战J	GBA	2005年9月15日
超级机器人大战MX PORTABLE	PSP	2005年12月29日

超级机器人小帖士

虽然这些知识知道了也不一定能派上什么用场,但了解它们之后，大概还是能够产生一点"原来如此"的恍然。因此，我们在这里把它们刊登了出来，已经知道这些的系列爱好者们，就请带着会心的笑容跳过去吧。

■《机战》中有一个把BANPRESTO商标戴在脸上的机器人

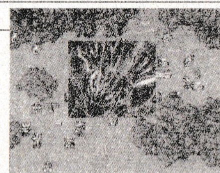
图片里这位就是出"问题"的机体"SRX（SUPER ROBOT X-TYPE）"，头部形状明显就是BANPRESTO的LOGO，这部机体因此被各国玩家戏称为"眼镜"。这款机体是由作为《高达》和《Virtual-on》机体设定师而广为人知的Katoki Hajime设计的《机战》专用原创机体。



■这部机器其中一个招式的背景音乐是BANPRESTO公司的主题曲。

■可以进行对战的《机战》作品也曾经出现过

《机战》系列虽然大多是传统的1人用战棋S・RPG，但其中也有例外。《超级机器人大战COMPLETE BOX》的附赠盘"THE HISTORY OF SUPER ROBOT WARS"中带有一个"电子斗技场"模式，只要将携带的数据导入，就可以实现玩家间的对战了。



■可以从准备好的队伍编成方式中进行选择。其中甚至还有全由敌方BOSS组成的队伍。

■版面数最多的作品BEST 5

历代《机战》都拥有宏大的剧情主线，这是它的魅力所在。不过，"希望能更快看到结局"的声音存在也是事实。在历代作品之中，《IMPACT》算是集欢喜与苦恼于一身的，稀代的大长篇了。另外，由于《F》和《F完结篇》在日本一般分成两作计算，这里的统计也依循了这个习惯。

名次	作品	版面数
1	超级机器人大战IMPACT	全101话
2	超级机器人大战α for Dreamcast	全70话
3	超级机器人大战α	全67话
4	第三次超级机器人大战α 前往终焉的银河	全60话
5	超级机器人大战GC	全59话

植松伸夫

游戏音乐人的自白

■游戏音乐的过去和现在

现在的游戏音乐已经被认为是一种独立的音乐种类，在街上的很多CD店里也设置了游戏音乐专区。但这些在20年之前是完全无法想象的。"超级马里奥"的发售也正好是20年前的1985年。游戏文化也正好是从那个时候开始萌发的。当然在那之前也有电视游戏，但使得游戏和游戏音乐不仅被游戏迷也被一般大众所熟知的说到底还是「超级马里奥」和第二年紧接着发售的「勇者斗恶龙」。

当时成为这些游戏代表的那些美妙的乐曲在孩子们的心中留下了很多感动的回忆。所以不难理解当他们长大成人后也很想从事能给他人带来感动的工作。因此从大约10年前开始我收到的从全国各地寄来的简历和样带不断增加，其中有很多是来自音乐大学和艺术类大学的毕业生。

我在涉足游戏音乐之前曾经有一段时间出入于CM（商业广告音乐）音乐制作公司。当时流行这样一种说法："真正的音乐家创作纯粹的音乐，那些能力不够的人才去写流行音乐，如果连流行乐也创作不了就去写电影和电视剧音乐，什么都不行的人才去做CM音乐。"当然这只不过是在业内有些自虐的玩笑话。但是，对于像我一样从音乐大学毕业却志在从事连上面笑话中最低等级都不如的游戏音乐创作的人来说，实在是无法被别人理解。可是现在音乐大学的毕业生从事游戏音乐的工作已经不是什么新鲜事了。时代的变化可真是快。

说到这里，在我进入SQUARE(现SQUARE-ENIX)公司工作没多久的一天，刚才提到的CM音乐公司里的人给我打来电话。那个人问道："现在做什么工作呢？"我回答说："在做游戏音乐。"对方沉默了一会儿，突然怒气冲冲地向我吼道："这可不是一个男人可以赌上前途的工作！认真考虑考虑自己的人生！"那个人很可能是真心为我着想才这么说的。当时对游戏音乐的认知度和一般理解就是这个样子。即便是我自己，在深夜听到"晚间日本"栏目正在播放「超级马里奥」的乐曲时也会感到很奇怪，心想：为何收音机里会放游戏音乐？

2004年我出席了在德国莱比锡举行的游戏音乐会。在由管弦乐队演奏的各国游戏音乐中能使得人们高声欢呼并且不断合着节奏拍手的果然还是"超级马里奥"的乐曲。那些一边听着演奏一边随着节奏摇晃肩膀的异国孩子们的笑脸真是给我留下了很深的印象啊……

如此为大家所熟悉的「超级马里奥」不如干脆当作日本国歌也挺好。在奥运会日本选手获胜后伴着"马里奥"的乐曲升起国旗。那么，当国旗升到顶端后会不会有马里奥突然跳到旗杆上和国旗一起"嗖"的一下滑下来？

……哈，这可不行。邦邦、邦、邦邦、邦……

■"勇者斗恶龙"成了交响乐的勇者！？

我在小的时候总想着快些长大。但是说到"大人"这个词，20岁时不过是个大学生，到了30岁在社会上还只是被当作年轻人看待，所以很盼望能早些达到被人们承认为优秀大人（也许吧）的40岁。59年出生的我在自己40岁时正好将要迎来被称作21世纪的新世纪，想快些体验这种人生中的头等大事的愿望也是很强烈的。虽说对诺斯特拉达姆斯的预言还多少有些担心，所幸什么也没发生，很平静的就像往年一样迎来了新的一年——2000年。接着21世纪也平静地开始了。

在我长年从事游戏音乐制作的时间里那些喜爱游戏的孩子们也渐渐长大成人，其中有很多也成了音乐家。在巡回演出而来的管弦乐团中至少都会有一两个「FF」的fans，每当这个时候我都会感到非常高兴。其中经常有人半客套地对我说："正是因为听了「FF」的音乐我才决心成为音乐家！"

另外，现在在日本由管弦乐团来演奏游戏音乐已被当作一种理所应当的事情！？我觉得这确实很了不起！在我小的时候是完全没有机会去听现场乐团演奏的。真是羡慕现在的小孩子们呀，可以通过自己喜爱的游戏音乐去接触现场演奏会的生动音色。但是这些都要归功于「勇者斗恶龙」的存在。

FC初期的游戏音乐都是些电子合成音乐，被人们称为"吡吡"响的音乐。在把这些乐曲改编为乐谱时，当时的音乐制作者们只是非常简单地把它们与电子乐器联系起来，肯定没有人想到能用管弦乐团来演奏这些乐曲。但是担任「勇者斗恶龙」系列音乐制作的杉山幸一先生有着很深的乐团演奏的造诣，他改变了游戏音乐的时代。杉山幸一先生把「勇者斗恶龙」的音乐改编为交响乐曲，并举行演奏会。所录制的唱片位列唱片销售排行榜第一位，音乐会的会场里也挤满了兴奋的游戏迷。现在在各地举行的游戏交响音乐会的雏形就是在那个时候形成的。

从2004年开始到2005年为止名为"Dear Friends"的"FF"游戏音乐会在北美很多地方巡回演出，获得了很大的成功。美国很多地方的乐团经理都赶来了，很多人在祝贺的同时也要求说："请一定让我们的乐团也演奏这些曲目"。他们的心里一定非常惊讶，因为通常交响音乐会的门票是很难卖出的，而这次会场里却涌进了一大群平时对古典音乐一点也不感兴趣的年轻人，把会场里经常空着的座位占得满满的。

现在很多国家里古典音乐的爱好者在不断减少，由于资金问题交响音乐会的运营也变得很困难。但是，如果能以游戏音乐为契机让现在的孩子们了解到交响乐的美妙之处，就很可能为将来交响乐的发展注入新的活力。如果真能这样就太好了……。作为游戏音乐制作者中的一员我将为此非常自豪。

杉山幸一先生的全新观念使得游戏音乐提高成为一种文化。现在回想起来，如果杉山幸一先生并不是古典音乐家，而是摇滚乐手的话会出现什么事情呢……。现在的游戏音乐周围的环境肯定会发生天翻地覆的变化吧。真是有点想看看呀,杉山幸一先生拿着话筒架叫喊的样子。

■想听乐队演奏的游戏音乐！

说起游戏音乐会大家都知道现在有许多管弦乐团演奏的游戏音乐会。但是在10年前，由各个游戏公司的音乐班子组建的乐队的演奏会大家是否知道？

KONAMI组建了"矩形波俱乐部"乐队，世嘉有"S.S.T.BAND"，TAITO有"ZUNTATA"，CAPCOM有"ALFHLYRA"乐队。很多乐队都是从80年代末开始活动，灌制自己的唱片，到了90年代，一些乐队还联合举行了规模盛大的游戏音乐会。可以说90年代的前半段是游戏音乐的繁荣时期。

我心想：怎能落后于这一潮流！于是也组建了自己的乐队。但却用了太长的时间。等到"THE BLACK MAGES"终于能够登上舞台时，那一繁荣期早就过去了，环视台下连一个观众也没有……。2002年是不是确实有点太晚了？……

现在仍然有一些演奏游戏音乐的乐队，但是不知是否因为游戏音乐业界自身没有了当年的活力，乐队的演奏会也达不到当年的盛况了。仍在举行游戏音乐演唱会的人一定是觉得这样做既新鲜又很有意思才这样做的。这并不仅限于乐队，无论是拿着吉他自弹自唱的人，还是演奏钢琴独奏或竖笛四重奏的人，当然也包括演奏交响乐的人，大家都是乐在其中。

随着硬件的进步，游戏音乐的种类也向着多元化发展。因此，编排一场比以前更富变化性的游戏音乐会也变得越来越容易了。

可能有些自吹自擂，2006年2月18日在横滨举行了名为"VOICES music from Final Fantasy"的音

乐会，这次音乐会虽说也是由管弦乐团演奏，但却与之前的「FF」音乐会有着很大的不同。这是因为这次的节目主要是以合唱、独唱和歌剧等歌唱形式为主。之所以会出现这种变化正是因为游戏中可以加入现场录制的歌声了。这在以前“游戏音乐=电子合声”的时代是完全无法想象的。

如果能超越软件公司和硬件主机的束缚，举行一场游戏音乐的大盛会肯定很有意思。无论出现什么流派的音乐都让他们在同一个舞台上表演，把现在像杂烩饭一样复杂多元的游戏音乐的特点用不同流派的音乐表达到极致不是很好吗？刚刚有摇滚乐队演奏完，紧接着又上来一支爵士乐队，然后又是电子乐器的出场。完全不知道接下来将会出现什么，演奏会将变得像音乐的百宝箱一样。

■“乐圣”也从事游戏音乐的时代

最近好忙好忙！今年将要发售的Xbox360软件「蓝龙」的音乐制作现在也渐入佳境。

现在回想起来，已经有好些年没有自己独立制作过游戏中所有的乐曲了。隔了很久以后又一次自己独自制作，再次感受到了工作量的巨大。与其他作曲家合作时工作量要少很多，要说轻松确实是轻松，但是要把全篇的音乐顺利组合起来达到听觉上的统一，还是自己独立制作来得轻松自如。虽说是一个人，但这仅仅是在作曲方面，而在实际的音乐制作过程中必须还要与为数众多的其他部门的人员协同合作。

在「蓝龙」项目组里有一位叫做“肖邦中山”的小伙子。

第一次见面时他自我介绍道：“我是肖邦，请多关照。”“什么！肖邦？”我问。他满不在乎地说：“对，我钢琴弹得非常棒，所以我觉得自己大概就是肖邦的转生。”然后又接着说：“其实当拉赫马尼诺夫的转生也不错……”。东京艺术大学的作曲系到底是个什么样的地方……？净出些头次见面就一本正经地向我说这种话的家伙。

但毕竟肖邦还是个26岁的年轻人，而且正是和游戏一同长大的那代人，所以对于能参加这次的项目显得非常高兴。有时还会肉麻地说：“我最喜欢FF了，而且也是植松先生的fans！能与植松先生见面我真是三生有幸。”但是并不让人觉着讨厌。从日本有名的艺术院校毕业的肖邦转生却想从事游戏音乐，是不是有些可惜？其实我们这些人都是想毅然地做出一些与其他人完全不同的音乐。但是好不容易做出来的音乐也想让更多的人来欣赏它并从中得到快乐，这也是作为作曲家和音乐家的心声吧。

想到这里，对于我们来说，游戏音乐这一舞台还是非常甜蜜的。为什么这样说呢？就像刚才所说的，对于音乐家来说最高兴的事情就是有人去听自己的音乐。但是很少有人会花费大量时间反复去听同样的乐曲。如果假设游戏玩家A君把一个RPG大作玩通用了50个小时，那么也就是说A君在50个小时的游戏时间里一直在听着游戏里的音乐。这不是很了不起的事情吗？通常的音乐CD难道能达到这种程度吗？如果要听50个小时就要把一张长度约为一小时的CD反复听上50遍。把一张唱片反复听上50遍也不是件很普通的事吧？就拿我自己来说，也很难断言有哪张唱片至少听过50遍。即便是电影音乐，把影片长度按2个小时计算也要看上25遍。就是到现在为止我看得次数最多的「燃烧吧巨龙！」怎么算最多也只看过20遍。

这样考虑的话，可以说对于音乐人来讲游戏音乐在当今这个时代还是非常有奋斗价值的一个作曲分支。注意到这一点的音乐人们从此会不断加入到游戏音乐制作者的队伍之中吧……。接着游戏音乐业界的整体水平一定会有一个新的提升。

有能力的年轻音乐家们！加入游戏音乐业界吧！然后也请加入我的制作组吧（笑）！

■PLAY！玩到底！

每年夏天在德国的莱比锡都会举行名为“Game Convention”的大型电玩展。我也去过两回，不愧为是欧洲最大的电玩展，会场内热烈的气氛和拥挤的人潮一点都不比东京电玩展和美国的E3展逊色。在这种盛况下真是一点也看不出这里以前是属于东德。

大家是否知道在展览召开的前夜还有游戏交响音乐会？这个音乐会已经连续举行了三年，演奏过美国、欧洲、日本等很多地区的电视游戏作品的音乐。另外在2004年还表演了“FFVI”里的歌剧“玛丽亚和德拉库”。尽管由德国歌手表演，但却是用日语演唱的！虽然世界非常广阔，但能使不同国家的游戏音乐跨越国境在这里齐聚一堂，形成游戏音乐的盛典，莱比锡真是一个独一无二的地方！在这里可以与世界各处的游戏音乐作曲家面对面交流；指挥与编曲和好莱坞的人交谈；音乐人和旁边来自布拉格的同事一起布置会场……。企划并实现这一音乐盛会的是一位名叫作“托马斯”的有着白色皮肤和温柔细心性格的德国男子。

另一方面，当年在美国为了配合2004年的E3展，名为“Dear Friends—music from Final Fantasy—”的海外第一场FF的专场音乐会开幕了。我们曾担心过游戏交响音乐会这种东西到底能不能引起海外游戏迷们的兴趣？但我们的这种不安被一扫而空，音乐会取得了很大的成功。原定为只演一晚的音乐会在观众们的强烈要求下又增加了。从2005年初“Dear Friends”在北美很多地方巡回演出。本来还计划去欧洲（但很遗憾没能实现）。使得这一连串巡回演出顺利完成的是一位名叫“简森”的美国男子。简森有着近似于拉丁人那样的粗枝大叶和直率的性格。



这次，托马斯和简森这两个性格完全相反的人又顺利结成了互补组合，并计划在2006年举办一场名为“PLAY”的游戏音乐会。详细情况还未确定，但听说有来自各国的游戏音乐节目。顺便说一下，我专门为这场音乐会写了名叫「Fanfare for PLAY」的曲子，到时音乐会可会以这首曲子拉开帷幕呦！听说这场音乐会在北美演出完后还要到世界各地巡回。真希望也能来日本呀，也很希望这次巡演能大获成功，给世界各国的游戏音乐热再添一把火！

另外，让人惊讶的是，这两位呼风唤雨，干什么都能随心所欲的人还仅是27岁的年轻人！无论是托马斯还是简森在与我一起工作时都显示出了完全不同于他们年龄的自信与成熟。而且据说托马斯在小的时候居住在东德，很难得到在西德才有的电视游戏机和卡带这些东西。在这种环境下长大的托马斯要在游戏业界工作有着很大的困难，但即便这样他还是取得了很棒的业绩。看到他们俩后我有了这样的感悟：不论你处于什么样的年龄、国籍和环境，只要拥有好奇心和行动力就没有办不成的事。以一颗游戏的心去做自己想做的事就可以了……。

■金星人的音乐好听吗？

说起来宇宙人这种东西到底有没有呢？我就是仍被这个问题所困扰的植松。

难道说“竹取物语”里的竹子公主真的是从其它星球来的外星人，在地球住了一段时间后又回到了自己的母星？“仙鹤报恩”里的天女实际上也可能是宇宙人……？对奇异事件很感兴趣的我从孩童时代就开始阅读有关外星人的杂志和漫画，但到现在都经过了这么长的岁月，我既没见过UFO也没和外星人接触过，这到底是怎么回事！？是不是说UFO和宇宙人根本就不存在呢。大脑袋的火星人都到哪儿去了？被外星人劫持的家伙到底是谁？

说到这里我想起一个不太为人所知的学校：“伊恩特大学”。总部设在夏威夷的这所大学有一个叫作“未知现象研究学院”的学部，此外还有“UFO学科”、“超能力学科”、“心灵现象学科”等学科。对我来说这所大学真是充满了吸引力，真想立刻就入学！

然而如果真的遇到了外星人，我最先想知道的就是他们的星球有没有音乐？如果有的话，到底什么样的音乐比较流行？有些什么样的乐器？另外他们是怎样唱歌的？如果他们也和地球人一样根据七个音节来谱写音乐的话，我就很可能也能很快理解他们的音乐。如果是按照9音节什么的怪音来谱曲的话，我觉得大概就无法理解了，更别提产生感动什么的了。

所谓感动就是当外部所受到的刺激与自己所知的感觉产生共鸣时所引发的“心灵的振撼”。如果只是受到了刺激却没有能与之产生共鸣的相关经验或记忆，感动不就无法产生了吗？

无论是音乐业界还是游戏业界都经常使用“创作者”这一词语，我对这个词很讨厌。因为“创作”这个词会给人一种把以前并不存在的东西造出来的印象。假设创作出一种任何人都完全没有体验过的音乐，那么究竟有谁能够喜欢它呢？最开始肯定连要让听的人理解这种音乐都会很困难。所以我觉得音乐人们，至少拿我来说，并不是为了把以前不存在的东西创作出来而工作，而是为了把自己所经历过的感动传给别人或下一代而努力工作着。

巴赫、柴科夫斯基、披头士……这些在我人生历程中听到过的无数音乐的感动，我很想用符合现在时代特征的我自己的语言（音乐）把他们继续传达下去。所以，我现在正在做的工作与其称为创作者，不如叫作传教士来得更贴切些。

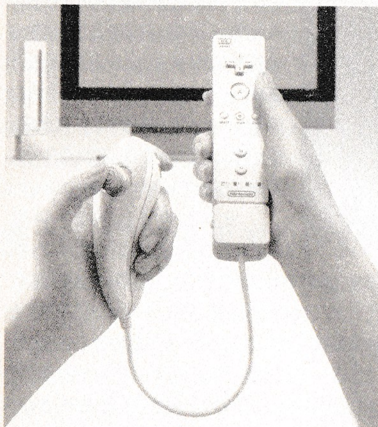
不仅是音乐人，还有其他那些从事文学、影视等各种各样以思想表现为职业的人，当然也包括制作游戏的人，大家不都是希望把自己以前所经历过的感动与喜悦传达给别人才从事自己的工作的吗？我们都是感动教的传教士！

游戏与芋头

三问专栏

寻找那份久违的感觉



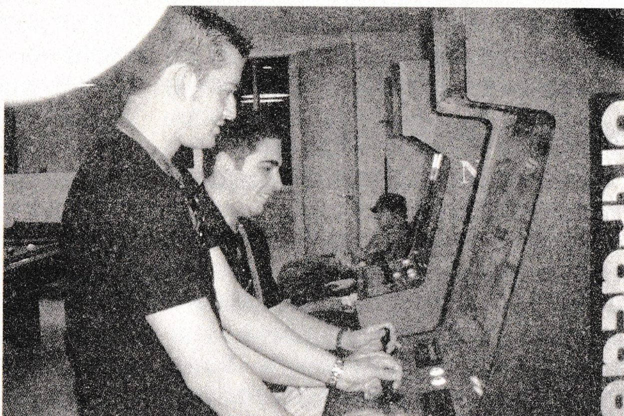


最近总听许多朋友抱怨说现在的游戏怎么那么不好玩，怎么自己在打机时间一点也找不到小时候玩FC时那种感觉，现在的游戏机进化到了128位怎么游戏越来越没劲，是不是游戏业的风气就这么颓废等等，言辞话语之间充斥着种种不满的情绪。而放眼业界，即使在日本，许多公司的游戏叫好不叫座，一部很不错的作品能卖到20万就够让制作人烧上几回高香的。而年度上百万的大作数目加在一起也不过比个位数多那么一点而已。对比最近杂志上"百万殿堂"上登载的几部骨灰级游戏，难道真是因为泡沫经济作祟，昔日动辄卖出上百万的游戏软件商，现在都时运不济，导致游戏质量下降了吗？

说到这个问题，我倒联想起不久前发生在自己身上的一件事：前两天笔者无意中随手翻书，看到清代周容所写的《芋老人传》里记述了这样一个故事。一位老人和老伴住在渡口。某年月日，一位书生自外地赶考归来，在他那里避雨，老人请妻子煮了点芋头为他赶寒。书生吃了热乎乎的芋头后，倍感香甜，遂称谢而去。后来这位书生高中进士，十多年后官升至相国。一天，他突然想起当年的那顿芋头，于是教厨师做给自己吃，却觉得味道不如以往。相国以为是因不同之人烹调而导致口味的差异，就命人寻访到那对老夫妇，请老太太重新为自己煮芋头。芋头是弄好了，可他吃了几筷之后又停箸叹息："怎么以前的芋头就那么香甜可口呢！"

且不谈下文如何，如果大家讨论起这位相国书生在十年前与十年后所吃的芋头为什么是两种味道，肯定会有许多人给出不同的答案。不过大部分人的答案可能会和那位老者后来讲给相国的道理相同：这十年来，书生从一介白衣做到相国，尝过的珍馐佳馔何止数百种，哪一种美食的味道不如这芋头可口呢？更重要的是，他当年做书生冒着寒风冷雨寄人篱下时，与他高居相国之位在王公府第里享福时的环境、心情、切身感受也大不一样。所以同样的芋头在他嘴里就变了味，假如这十年来当地的芋头没有因为发生基因突变而影响到味道的话（笑）。

游戏作为精神食粮，对于闯关一族来说，正如同食物一样。不论是芋头也好，山珍海味也罢，假如在品尝的时候环境和心情不一样，那么感觉将是完全不同的。请大家试一试，在有空的时候，抽出那么一点点的时间（最好在周围有人管你的时候），尽量不要去看网上的攻略，用自己的努力去打穿一个游戏，体会其中的快乐吧。注意哦，只许玩一个游戏，不要换盘。



意见调查表

敬爱的读者，您好。感谢您阅读本期《游戏批评》。游戏业界评论杂志《游戏批评》的办刊宗旨是"说出玩家心中想说的话"，因此在今后的工作中，我们将根据读者意见设计并制作各种专题企划，力争以互动性更强，更贴近读者的形式为大家服务。如果您能将宝贵的意见以回函形式转达给我们，我们将不胜感激。回函上的意见与留言可能会刊登在今后《游戏批评》的读者专栏中，还请您在回函之前事先予以理解。

① 利用回函表发表意见 或 向《游戏批评》投稿

如果您想回函，请将下面的回函表沿虚线剪下来（复印件也可以），填写之后装入信封，按普通信件的方式邮寄给我们。收件人地址请填写：

北京东区安外邮局75号信箱 《游戏批评》编辑部 （收） 邮编：100011

② 通过电子邮件发表意见 或 向《游戏批评》投稿

您的宝贵意见也可以利用电子邮件直接提出，可以方便我们及时的与您取得联系。

联系信箱：yxpp2nd@vgame.cn（意见请发到这里）
投稿信箱：yxpp@vgame.cn（赐稿请发到这里）

请延此虚线剪下



■姓名 ________ ■年龄 ________ ■性别 ________ ■职业 ________

■联系地址 ________________ ■邮编 ________

1、请填入您认为本期游戏批评中最感兴趣的三个内容（标题或页码）

2、你对本期内容安排上是否满意？还希望看到关于哪方面的内容？

3、您今后是否准备继续购买《游戏批评》？

- ☐ 每期必定购买
- ☐ 只在碰巧看见的时候购买
- ☐ 只在对特辑内容感兴趣的时候购买
- ☐ 只在对软件批评感兴趣的时候购买
- ☐ 不准备购买
- ☐ 由于是第一次购买，还没有作出打算

4、您最期待将于近期发售的哪一款游戏（机种与游戏名称）？

5、您是否玩过Girl Game？如果玩过，最喜欢哪部作品？

6、请您写出对本刊的意见、感想以及今后的期望

「游戏批评」编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

●本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地“吹棒”某个游戏厂商和游戏软件。
●一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”，我们更应该站在“作品”的角度去评论它。
●游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
●文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
●作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
●作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

次世代丛书

永久保存版

2000

1—4辑

32BIT GAME